7/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 B 50027

GETESTET: TEAM FACTOR • PORT ROYALE • GORE • GTA 3 • SPIDER-MAN • U. V. M.

PC ACTION

NEU: JETZT MIT DVD

TOP-DEMOS: JEDI KNIGHT 2 & INDUSTRIEGIGANT 2

Deus Ex 2
Herr der Ringe
NOLF 2
und alle anderen ACTION-KRACHER der Spielemesse

DAS IST NICHT RAINER CALMUND. DAS IST:

DOOM 3

HOL DIR 'NE ANGST-NEUROSE: Alle Fakten zum Splatter-Spektakel aus dem Hause id Software!

VERFLUCHT! WO SIND BLOSS DIE BOXENLUDER?

GRAND PRIX 4

FAHRGESTELLE GETESTET! Warum Sie auch ohne scharfe Bräute auf dieses Rennspiel abfahren.

DVD-EDITION MIT 4.700 MB DATEN



11 Spiele-Demos, 24 Videos, über 1,3 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps und Mini-Spiele!

TOP-DEMOS: JEDI KNIGHT 2, F1 2002, MOBILE FORCES & INDUSTRIEGIGANT 2

7 weitere Demos, darunter: Tony Hawk's Pro Skater 3, Age of Wonders 2, Sum of all Fears, Tiger Woods 2002

24 SCHARFE SPIELE-VIDEOS:
inkl. Doom 3, Unreal 2, Vollgas 2, Star Wars Galaxies, Elite Force 2, Indiana Jones 6, GTA 3 + 30 Tools, alle wichtigen Hardware-Treiber

NUR AUF DVD:
- 26 Gratisspiele, Wallpaper, Update-Archiv

Kompletter DVD-Inhalt ab Seite 6!

WAR CRAFT 3

HEISS: 11 SEITEN TEST & TIPPS!

VIER GEGEN WILLI: Menschen, Elfen, Orks und Untote besorgen's den Dämonen. Hart & heftig!

SPIELETIPPS: WARCRAFT 3 · GTA 3 · SPIDER-MAN · U. V. M.

4 195002 704998 07

Her mit dem Schminktäschchen!

Damit ein Magazin nicht irgendwann einmal älter aussieht als seine Redaktionsleiter, sind ab und an Schönheitskorrekturen angesagt. Blöd: Die Falten der beiden Ober-Kasper sind selbst auf den Bildern mit Photoshop kaum noch kaschierbar. Also mussten wir uns wenigstens um ein frischeres, moderneres Layout bemühen.



Christian Bigge: Los, Fußvolk! Unser Heft soll schöner werden! PC-Action-Leser haben Besseres verdient als den üblichen Spielemagazin-Einheitsbrei. Das heißt: Unsere monatliche Gazette wird nicht nur hübscher, sondern auch informativer und noch bescheuerter!

Christian Sauerteig: NOCH bescheuerter?

Harald Fränkel: Was ist Ihr Problem, Sauerteig? Sie brauchen sich nicht mal verstellen ...

Benjamin Bezold: Fränkel! Sie müssen ganz ruhig sein. Wenn ich mir Ihre Leserbriefseiten anschaue, denken unsere Leser ohnehin: Ey, die produzieren das Heft bestimmt in der Nervenheilanstalt und der mit der Christian-Ziege-Gedächtnisfrisur ist der Anführer.

Alexander Geltenpoth: Apropos Haare. Ihr Kupferdach erinnert mich an was, Bezold. Wer sorgt eigentlich dafür, dass unser neues Heft-Layout besser aussieht als Sie?

Joachim Hesse: Da nehmen wir irgendeinen Penner vom Nürnberger Hauptbahnhof. Die Optik des Hefts muss zu uns passen.

Tanja Bunke: Hesse, wachsen Ihre Kopfspaghetti eigentlich auch nach innen? Also quasi ins Gehirn? Wir haben doch einen Art Director im Verlag. Den Andreas Schulz.

Harald Fränkel: Wer soll das sein? Egal. Die Leute interessiert eh' viel mehr, dass die PC Action ab sofort mit DVD erscheint. Und im Westentaschenformat mit CD, damit man sie besser auf'm Klo lesen kann. Den Schulz bringen wir im extra klein gedruckten Impressum groß raus, hähä.

Christian Bigge: Ups! Schulz. SCHULZ! Das Impressum ist schon fertig. Wusste doch, dass ich bei dem Neudesign-Killer-Chaos-Stress was vergessen hab' ...

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... freut sich diebisch, dass *Indiana Jones* noch einmal auf die Leinwand zurückkehrt, fragt sich aber, mit welchen Tricks sie Harrison Ford jünger machen wollen.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat *Episode 2* gesehen und bei den peinlichen Wald-Wiesen-Berge-Romantikszenen nur noch drauf gewartet, dass der Bärenmarke-Bär ins Bild wackelt.



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... schickt sich nach dem Aufstieg auf den Strategie-Olymp *Warcraft 3* nun an, auch den echten Olymp zu erklimmen.



JOACHIM HESSE
ACTION, RENNSPIELE UND ADVENTURES
... hat auf der E3 Bruce Campell verpasst, tröstet sich aber damit, endlich wieder PCA-DVDs zu Hause ansehen zu können.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
... ist nach dem Stress der letzten Woche reif für die Insel und stöbert momentan fleißig in Urlaubskatalogen.



TANJA BUNKE
ACTION, UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
... hantiert derzeit mit einem Heer von Untoten herum – das *Warcraft-3*-Fieber hat zugeschlagen.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
... erklärt seiner Freundin vergeblich das „Abseits" und freut sich tierisch auf die angekündigte Preview-Version von *Lock On*.



ANDREAS SCHULZ
QUARK XPRESS
... hat als Art Director das neue Layout entworfen, wurde im Impressum vergessen und darf deshalb ausnahmsweise von der Auftakt-Seite heruntergrinsen.

TEST DES MONATS

ab Seite 74

WARCRAFT 3

Die Messlatte liegt für Echtzeitstrategiespiele besonders hoch. Fast jeder internationale Top-Entwickler hat hier ein heißes Eisen im Feuer. Die Veröffentlichung von *Starcraft*, ehemalige Referenz und letzter Genreversuch von Blizzard, liegt allerdings schon mehr als vier Jahre zurück. Mit *Warcraft 3* will man jetzt den Thron zurückerobern. Wir verraten, ob das gelungen ist!

BLICKPUNKT

ab Seite 44



E3 2002

Auf einer Ausstellungsfläche mit der Größe von zwölf Fußballfeldern wurden knapp über 1.000 Spiele gezeigt. Gab's darunter doch noch mehr als Neuauflagen? Lesen Sie alles über die wichtigste Spielemesse des Jahres.

PC ACTION
7/2002
ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

THEMA DES MONATS

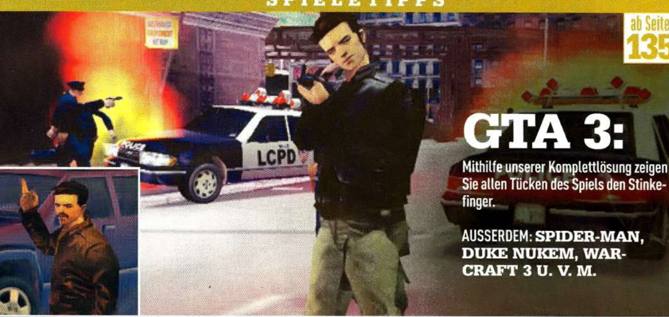


ab Seite 52

DOOM 3

Id Software lädt alle Monster zum Festmahl ein – und wir müssen dabei zusehen. Warum das ekligste Spiel der E3 dennoch irgendwie fasziniert, verraten wir in unserem großen Vorschaubericht.

SPIELETIPPS



ab Seite 135

GTA 3:

Mithilfe unserer Komplettlösung zeigen Sie allen Tücken des Spiels den Stinkefinger.

AUSSERDEM: **SPIDER-MAN, DUKE NUKEM, WARCRAFT 3 U. V. M.**

BLICKPUNKT: HARDWARE



ab Seite 164

SPIELETURBOS VON MORGEN

Reicht die Leistung der Grafikkarte noch oder müssen Sie aufrüsten? Hier erfahren Sie, womit Sie auch die Spiele von übermorgen noch zocken können.


PCA-GOLD
AUF DVD

AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten · 11 Spiele-Demos, darunter Age of Wonders 2, Industriegigant 2, Jedi Knight 2, Sum of all Fears, Tony Hawk's Pro Skater 3 · 24 Spiele-Videos, darunter Commandos 3, Deus Ex 2, Doom 3, James Bond 007: Nightfire, NOLF 2, Unreal 2, Vollgas 2, World of Warcraft, XIII · 26 Gratisspiele, Spielerforum, Update-Archiv, Wallpaper für Ihren Desktop, Tools und jede Menge Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten · 3 Spiele-Demos: Industriegigant 2, Jedi Knight 2, Sum of all Fears · 3 Spiele-Videos: Die E3 in Los Angeles, PCA-Speziel: Raumschiff Gaststar Episode 38, XIII · 10 Gratisspiele, Spielerforum, alle aktuellen Updates und Treiber

AUF SEITE 7: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST



In einem eigens erstellten Level treten Sie mit Jedi-Ritter Kyle Katarn gegen Horden imperialer Sturmtruppen an. Weit entfernten Gegnern leuchten Sie am besten mit Ihrem Blaster-Gewehr heim, im Nahkampf ist das Lichtschwert Ihr bester Freund. Schüsse lenkt Kyle damit automatisch ab. Ausweichen und attackieren müssen Sie selber. Tipp: Mit etwas Geschick können Sie Gegner von oben angreifen oder an den Wänden über sie hinweglaufen.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 64 MB
HD-SPEICHER:	140 MB
GRAFIK:	Direct3D, OpenGL
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.lucasarts.com/products/outcast/html/default.htm
PUBLISHER: www.activision.de

AGE OF WONDERS 2

NUR AUF DVD

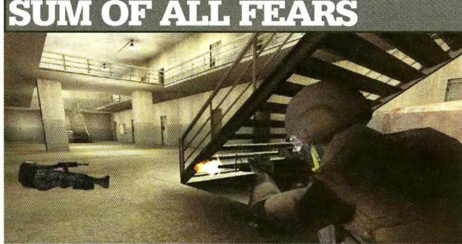


Das klassische Runden-Gemetzel ist ein direkter Konkurrent von *Heroes of Might & Magic 4*. Während der Vorgänger noch zahlreiche Innovationen bieten konnte, aber leider recht erfolglos war, orientiert sich *AoW 2* stärker am großen Vorbild von 3DO. Die Demo-Version zeigt nur eine der insgesamt sieben magischen Sphären, demonstriert aber sehr gut die ausgezeichnete KI der Computergegner sowie die spielerische Vielfalt in dem Fantasy-Reich.

GENRE:	Strategie
VORAUSSETZUNG:	P 450, 64 MB
HD-SPEICHER:	200 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Juli 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.ageofwonders.de
PUBLISHER: www.take2.de

SUM OF ALL FEARS



Mit *Sum of All Fears* präsentiert Ubi Soft das Spiel zum neuen Tom-Clancy-Kinofilm mit Morgan Freeman und Ben Affleck. Vom *Ghost Recon*-Ableger zocken Sie in der Demo-Version sowohl den Mehrspieler- als auch einen Einzelspieler-Level. Letzterer führt Sie als Kommandant eines Einsatztrupps durch ein Trainingsgelände, auf dem Sie zwei Geiseln befreien und eine Bombe entschärfen sollen. Wenn das mal nicht ganz deutlich nach einem *Counter-Strike*-Klon riecht!

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 500, 64 MB
HD-SPEICHER:	155 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Juni 2002

WEBLINKS
SPIEL: http://sumofallfears.ubi.com
PUBLISHER: www.ubisoft.de

TOP-DEMO

INDUSTRIEGIGANT 2



In der Demo dieser WiSim können Sie alle drei Tutorial-Missionen und eine Endlos-Karte fünf simulierte Jahre lang spielen. Sie beginnen im Jahr 1900 mit dem Aufbau Ihres Imperiums, das in der Vollversion erst zum Ende des Jahrhunderts seine volle Blüte erreicht. Das reduzierte Menüsystem bietet vollen Überblick auf die Karte und ist dennoch kinderleicht zu bedienen. Achten Sie auf ausreichend Lagerplätze und ein gut ausgebautes Transportsystem.

GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MB
HD-SPEICHER:	48 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	21. Juni 2002

WEBLINKS
SPIEL: http://ig2.jowood.com
PUBLISHER: www.jowood.de

DVD/CD INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:
- Age of Wonders 2
- Industriegigant 2
- Dungeon Siege (neu)
- F1 2002
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- Michael Schumacher Kart 2002
- Mobile Forces
- Piraten vor Port Royale
- Sum of All Fears
- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Tony Hawk's Pro Skater 3

VIDEOS:
Vorschau:
- Aquanox Revelation
- Doom 3
- DX 2: Invisible War
- Far Cry (X-Isle)
- Freelancer
- James Bond 007: Nightfire
- No One Lives Forever 2
- Spellforce
- The Y-Project
- Unreal 2
- Vollgas 2
- World of Warcraft

Angespielt:
- GTA 3

BLICKPUNKT:
- Counter-Strike bei der BPjM
- E3-2002-Überblick aus Los Angeles
- EA Sports Soccer Party 2002

EXTRA:
- PCA-Spezial: Raumschiff Gaststar Episode 38
- Spiderman Tipps & Tricks

TRAILER:
- Commandos 3
- Duality
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Praetorians
- Star Wars Galaxies
- XIII

NEUE PATCHES:
- CS-Mod-Version (für Half-Life, dt.) Voll v1.4
- CS-Retail (für CS-Kaufversion) Volles Update v1.0.0.4 (d)
- CS-Retail Volles Update v1.0.0.4 (US)
- Cultures 2 v1.05 (d)
- Die Gilde v1.02 (d)
- Half-Life v1.1.0.9 voll (d)
- Jedi Knight 2 v1.03 (d)
- Medal of Honor: Allied Assault v1.11 (d)
- Schiene & Straße v1.1 (d)
- Serious Sam Second Encounter v1.07 (d)
- Warrior Kings v1.3 (d)
- Zanzarah v1.01 (d)
- + Update-Archiv

HARDWARE-TREIBER:
Win9x_Me:
- Ati OEM-Treiber 7.68
- Ati Radeon 4.13.9021
- Nvidia 3D-Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) Win9x
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) WinMe

WinXP_2000:
- Ati OEM-Treiber 7.68 Win2k
- Ati OEM-Treiber 7.68 WinXP
- Ati Radeon 5.13.01.6043 Win2k
- Ati Radeon 6.13.10.6043 WinXP
- Nvidia 3D-Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer)

TOOLS UND EXTRAS:
- 26 SHAREWARE-SPIELE
- Acrobat Reader
- CPUIdle 5.9
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- Gamespy
- HTML & Graphic Optimizer 2.55
- Nvidia Refresh-Fix
- OnlineMonitor 2.15
- Rage3D Radeon-Tweaker
- RefreshLock 1.48
- RivaTuner 2.0 RC 10.2
- SiSoft Sandra Standard 2002.1.8.59
- SPIELERFORUM
- The Panorama Factory 2.4
- TIPPS & TRICKS
- TvTool Beta 6
- Wallpapers
- Warcraft 3 Grafikkarten-Test
- WinRAM Turbo Pro 4.70
- WinZip
- WS_FTP Pro 7.01T

CD-INHALT

DEMOS:
- Industriegigant 2
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- Sum of All Fears

VIDEOS:
- E3-2002-Überblick aus Los Angeles
- PCA-Spezial: Raumschiff Gaststar Episode 38
- XIII

PATCHES:
- CS-Mod-Version (für Half-Life, dt.) Voll v1.4
- Cultures 2 v1.05 (d)
- Die Gilde v1.02 (d)
- Half-Life v1.1.0.9 voll (d)
- Jedi Knight 2 v1.03 (d)
- Medal of Honor: Allied Assault v1.11 (d)
- Schiene & Straße v1.1 (d)
- Serious Sam Second Encounter v1.07 (d)
- Warrior Kings v1.3 (d)
- Zanzarah v1.01 (d)

HARDWARE:
Win9x_Me:
- Ati OEM-Treiber 7.68
- Nvidia 3D-Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) Win9x
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) WinMe

WinXP_2000:
- Ati OEM-Treiber 7.68 Win2k
- Ati OEM-Treiber 7.68 WinXP
- Nvidia 3D-Stereo-Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer)

TOOLS & EXTRAS:
- 10 Gratisspiele
- Acrobat Reader
- Gamespy
- SPIELERFORUM
- Warcraft 3 Grafikkarten-Test
- WinZip

VIDEOS

VORSCHAU



DOOM 3

NUR AUF DVD

Trauen Sie sich ohne Taschenlampe in den dunklen Keller? Oder gehören Sie zu den Menschen, die panisch von Lichtschalter zu Lichtschalter hasten, wenn Sie eine Flasche Wein holen sollen? Wenn Letzteres auf Sie zutrifft, sollten Sie sich zweimal überlegen, ob Sie sich im nächsten Jahr das Schauermärchen *Doom 3* auf die Festplatte schaufeln. Auf der E3 haben wir schon mal den Geisteszustand der Entwickler überprüft.



UNREAL 2

NUR AUF DVD

Da hat Matthias Worch aber ganze Arbeit geleistet! Wer das ist? Einer der Leveldesigner von *Unreal 2*. Zwar hat sich der geplante Veröffentlichungstermin des Shooters mit der Sahne-Optik auf September verschoben, die Wartezeit scheint sich aber mehr als zu lohnen. Auf der E3 präsentierten uns die Entwickler von Legend Entertainment erstmals ein paar bewegte Bilder. Zurücklehnen und genießen!

ANGESPIELT

GTA 3

NUR AUF DVD

Geben Sie's zu: Immer nur den strahlenden Superhelden zu mimen, macht auch keinen Spaß. Okay: Das Leben als Gangster ist nicht leicht, dafür aber umso aufregender. In Take 2s Actionspektakel *GTA 3* ballern, rasen und intrigieren Sie sich an die Spitze der Mafia von Liberty City. Damit Sie nicht so häufig auf dem Rücken liegen wie unser Held auf dem Screenshot, haben wir für Sie ein paar Missionen aufgezeichnet.

EXTRA



• Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind rein zufällig und keinesfalls beabsichtigt.

RAUMSCHIFF GAST-STAR EPISODE 38

Wer zur Hölle hat Jobacca frisiert? Warum hat Jogurt so ein komisches Kinn? Und weshalb zum Teufel gefährdet Darth Fränkel eine so wichtige Mission unseres nagelneuen Raumschiffs? Finden Sie das doch bitte selbst heraus. Ach ja, die Frage, wer den PCA-Redakteuren das Gehirn herausoperiert hat, konnten wir auch in diesem Video-Special leider nicht klären.

Weitere 20 Videos finden Sie auf der DVD!

MOBILE FORCES

NUR AUF DVD

Eigentlich hätte *Mobile Forces* das beliebte *Counter-Strike* vom Thron der Mehrspieler-Shooter verdrängen sollen, doch die zu groß geratenen Karten, die durchschnittliche Grafik und vor allem die unglückliche Waffenbalance haben einen solchen Erfolg wohl verhindert. Offline macht die Ballerorgie allerdings jede Menge Spaß – nicht zuletzt wegen der Fahrzeuge, der abwechslungsreichen Maps und der guten Gegner-KI. Schnappen Sie sich also eines der vielen Vehikel und ballern Sie im Team drauflos. Für diese Demo stehen eigene Internet-Server bereit.



GENRE:	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 750, 128 MB
HD-SPEICHER:	130
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.mobile-forces.com
PUBLISHER:	www.rage.com

F1 2002

NUR AUF DVD

Die Demo von *F1 2002* bietet auf der Strecke Australien einen Vorgeschmack auf die Vollversion. Die Teams Ferrari, McLaren, Williams und Sauber streiten hier um die Plätze. Damit haben es zwar die Top-Teams in die Demo geschafft, den Rest vom Fest gibt's aber nur in der Vollversion. Auch Features wie die Fahrschule oder die Abfrage der Telemetrie-Daten wurden leider entfernt. Spielerisch gehört *F1 2002* aber nach wie vor zu den besten Simulationen seiner Art – auch wenn sich seit dem Vor-Vorgänger *F1 2000* nichts wirklich Wesentliches verändert hat.

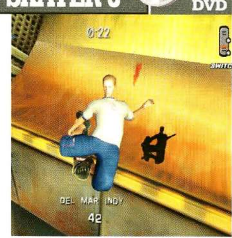


GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	P 450, 128 MB
HD-SPEICHER:	500 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	–
PUBLISHER:	www.electronicarts.de

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

NUR AUF DVD

In der Demo zur exzellenten Skateboard-Simulation dürfen Sie den ersten Level „Gießerei" komplett spielen. Dabei müssen Sie diverse Aufgabenstellungen meistern, etwa einen bestimmten Highscore knacken, Gegenstände aufsammeln und vorgegebene Tricks zeigen. Obwohl Sie das Spiel per Tastatur steuern können, ist das Handling per Gamepad deutlich besser. Egal was Sie verwenden: Im Optionsfenster, das beim Starten des Spiels erscheint, müssen Sie zunächst die Steuerung konfigurieren oder die Standard-Belegung bestätigen.



GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	P 500, 64 MB
HD-SPEICHER:	85 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS	
SPIEL:	www.activision02.com/tonyhawk/main.asp
PUBLISHER:	www.activision.de

PC CD ROM

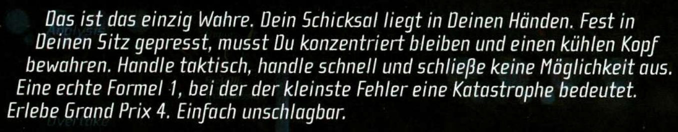
XBOX

RADIO

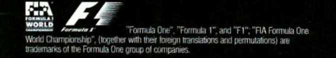
THROTTLE

ENG.

NOTHING GE











MICROPROSE

Hat mal jemand Feuer?

Österreicher mögen es nicht, wenn man unangemeldet ihre Grenze passiert. Selbst ein berühmter Agent bekommt das zu spüren. In JAMES BOND 007: NIGHTFIRE.

Dumm! Diese Alpen-Bewohner wollen James bei seiner Autopanne partout nicht helfen.

„Hey James, weißt du wo's hier zur nächsten Gipfelparty geht?"

Schön: Trotz permanenter Martini-Fahne greifen Sie die scharfen Bräute ab.

Ego-Shooter | Sein Name ist Bond, James Bond. Und der Typ hat's echt gut. Seit 40 Jahren räumt der smarte Brite in 20 Folgen die schärfsten Chicks, flottesten Autos und fiesesten Gegner ab. Bisher konnten Sie lediglich neidisch auf die Leinwand schielen. Doch damit ist jetzt Schluss. Denn im Ego-Shooter *James Bond 007: Nightfire* übernehmen Sie die Rolle des Casanovas und erleben Ihr persönliches Bond-Abenteuer. Wie es sich für einen Weltmann gehört, bereist dieser den ganzen Globus. Zehn exotische Schauplätze müssen Sie auskundschaften, dazu gehören der Südpazifik oder die österreichischen Alpen (besonders exotisch!). Sogar einen kurzen Abstecher ins All unternehmen Sie. Warum das alles? Um Ober-Fiesling Rafael Drake in Ketten zu legen, der – genau! – die Weltherrschaft anstrebt. Versprochen hat man uns, dass zwischendurch ausreichend Zeit bleibt, um Qs Wunderwaffen anzutesten, Martinis zu kippen und Hand an Frauen zu legen. Entwickelt wird der Shooter übrigens von Gearbox, den Schöpfern von *Counter-Strike: Condition Zero*. Kein Wunder also, dass für Jimmy B. Mehrspieler-Action für bis zu 32 Zocker mit etlichen Spielmodi angekündigt wurde. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.ea.com/eagames



AUF DVD

Der Spion, den du liebst

Erste bewegte Bilder sollten Sie sich anhand unseres Vorschau-Videos zu Gemüte führen.

Her mit dem Kammerjäger!



In THE Y-PROJECT bedrohen Rieseninsekten Ihr Leben.

Ego-Shooter | Wer unsere Vorschau in Augabe 3/2002 verpasst hat: Bei *The Y-Project* sind Sie einer Verschwörung auf der Spur. Genetisch mutiertes Ungeziefer bedroht Bewohner Ihrer Weltraumstadt. Auf der E3 ließ uns Entwickler Westka einen Blick auf die ersten Rätsel und die Außenlevels werfen. Über die stetig besser aussehende Grafik staunten selbst die *Unreal*-Entwickler von Epic. Das Pikante: Von denen stammt die Grafik-Engine. Westka geht davon aus, das Spiel bis Ostern 2003 abzuschließen. Unter der Hand erfuhren wir, dass die Kölner bereits ein weiteres Projekt in Angriff genommen haben. JOACHIM HESSE

Info: www.y-pro.net



AUF DVD

Kampf der Insektenplage

Sehen Sie in unserem Video, was deutsche Entwickler aus der Unreal-Warfare-Engine herausholen.



Die Unterwasserwelt bekam eine neue Grafik spendiert und das ehemals konsolenartige Menü ist baden gegangen.

Blubb, blubb, blubb!

Für die einen ist es nur das kühle Nass aus dem Wasserhahn. Für die Macher von AQUANOX 2 das schönste Szenario der Welt.

Action | Am JoWood-Stand auf der E3 ist *Aquanox 2* aufgetaucht. Als junger Frachtpilot machen Sie sich bei dem Spiel mit dem Untertitel *Revelation* auf die Suche nach dem Erben eines mythischen Vorfahren und landen inmitten einer achtköpfigen Söldnertruppe. Die kämpft in der klaustrophobischen Umgebung eines bestens bewaffneten U-Boots ums pure Überleben. Umgekrempelt haben die Mannheimer die comiclastige Darstellung der Charaktere: Die Spielfiguren wirken realer und das Menüsystem wartet mit fotorealistisch gerenderten Armaturen auf. Mit einer komplett neuen Story und knapp 30 frischen Missionen ist *Revelation* sogar umfangreicher als *Aquanox*, bietet im Gegenzug allerdings keinen Mehrspielermodus. Dafür spendiert Massive den Computer-Gegnern mehr künstliche Intelligenz und Ihnen einen dickeren Geldbeutel: *Revelation* soll nämlich weniger als ein Vollpreisspiel kosten. Geplanter Erscheinungstermin ist im Dezember. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.massive.de

AUF DVD

Abgetaucht

Erste Einblicke in die neue Unterwasserwelt gefällig? Das Video geht mit Ihnen auf Tauchgang.

LIES MICH !!!

MAX KOMMT

Action | Der Weg ist frei für *Max Payne 2*. Voraussichtlich 2003 schließen Rockstar Games und Remedy die Programmierarbeiten ab. Take 2 hatte dem finnischen Entwickler Remedy die Rechte an der Marke abgekauft. Dazu zählen der ewig grinsende Hauptcharakter, die Max-FX-Grafik-Engine mitsamt patentierter Bullet-Time-Technologie sowie die Lizenzen für Kino-, TV- und Buchproduktionen. (BB)

Info: www.take2.de

DRÜCK' AUF DIE TUBE!



Aquarellfarben sind bei Computerspielen wieder im Kommen.

Adventure | Wir wissen nicht, welche Kneipen Rocker Ben in den vergangenen sieben Jahren zerlegt hat. Denn so lange ist es her, dass der smarte Dreitagebartträger mit seinen Polecats im Adventure *Vollgas* die USA unsicher machte. Die Vergaser seines Zweirads sollte Ben bis nächstes Jahr auf jeden Fall reinigen. Dann will Lucas Arts den Knaben erneut in ein 3D-Abenteuer stürzen. Versprochen werden heiße Öfen, harte Faustkämpfe und scharfe Mädels. Auf DVD finden Sie den Trailer. (CB)

Info: www.lucasarts.com/e3

KENNST DU DEN SCHON?

Echtzeitstrategie | *Black & White 2* erscheint bereits Ende des Jahres. Verzeihen Sie den kleinen Witz. Aber er kam während der E3 vom chronisch optimistischen Chef- und Kultdesigner Peter Molyneux höchstpersönlich. Seine PR-Abteilung tut unterdessen kund, dass die vorliegenden Infos die letzten bis zum Winter seien. Folglich wird's da kaum schon fertig sein. Logisch, oder? (HFR)

Info: www.liohead.com

ECHTER BILDSCHIRM-TOD

Vermischtes | Liebe Leser: Machen Sie beim Zocken besser ab und zu 'ne Pause! Ein 17-jähriger *Diablo 2*-Fan aus Hongkong missachtete diesen Rat. Und starb. Er wurde in einem Internet-Cafè gefunden. Freunde sagen: Er spielte bis zu zwölf Stunden täglich und schlief sehr wenig. Die genaue Todesursache stand bei Redaktionsschluss allerdings noch nicht fest. (HFR)

Info: Yahoo! Schlagzeilen

MACH MIR DEN WOOKIE!

Action-Rollenspiel | Noch'n Star-Wars-Spiel: *Knights of the old Republic* von Bioware kommt Mitte 2003. Mit einem dreiköpfigen Team skurriler Gestalten hauen Sie Sith-Lords auf die Schnauze. (CS)

Info: www.lucasarts.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	neu	GTA 3	Take 2
2	▲	neu	Sudden Strike 2	CDV
3	▲	neu	Morrowind (engl., Normalausgabe)	Ubi Soft
4	▲	neu	FIFA Weltmeisterschaft 2002	EA
5	▲	neu	Dungeon Siege	Microsoft
6	▲	neu	F1 2002	EA
7	▲	neu	Heroes of Might an Magic 4	Infogrames
8	▼	1	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Activision
9	▼	6	Die Sims – Urlaub total	EA
10	▲	neu	Morrowind (engl., Sammlerausgabe)	Ubi Soft

Quelle: SATURN

ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO



Lass dich verzaubern!

Krasse Grafik, hexender Titelheld und laut Entwickler eine sagenhafte Benutzerfreundlichkeit: Hier kommt SPELLFORCE!

Held, wo bist du? Held? Heeeeeld! Ach, ist ja wurscht, dank der Steuerung jagen Sie den Fieslingen auch in unübersichtlichen Situationen kinderleicht Blitze durchs Oberstübchen.



Ob sich dieser Alm-Ötzi mit einer Tafel Milka besänftigen lässt?

Echtzeitstrategie | Der *Siedler*-Papa kann's noch immer! Das hat er uns auf der E3 hinter verschlossenen Türen bewiesen. Nein, nicht was Sie vielleicht denken. Die Rede ist von Volker Wertichs neuem Spiel. *Spellforce* versetzt Sie in eine Fantasy-Welt voller Dämonen und Barbaren. Die gilt es, nach allen Regeln der Kunst zu besiegen. Kloppen bis die Knochen krachen? Nicht nur. Ihr Held kann mehr als nur mit den Fäusten wirbeln. Zaubersprüche sind sein Fachgebiet. Und die werden, je länger Sie spielen, wie bei einem Rollenspiel immer mächtiger. Die Steuerung verspricht einfach zu werden. Feind anklicken, Zauberspruch auswählen und ab geht die Post. Ganz ohne fremde Hilfe kommt aber selbst der fitteste Magier nicht klar. Also: Errichten Sie eine Basis und rekrutieren Sie in Kasernen weitere begabte Krieger. Ach ja, Ihre Untergebenen sind nicht ausschließlich menschlicher Natur. Sechs Rassen (Menschen, Elfen, Zwerge, Trolle, Orks und Dunkelelfen) können Sie unter Ihre Fuchtel bringen. Aber Vorsicht! Nicht alle vertragen sich. Wir empfehlen eine strikte, wohnliche Trennung. Ein Hingucker ist die krasse 3D-Grafik. Hier ist der Name Programm. Die Rede ist von der krass-Engine, die auch in *Aquanox Revelation* zum Einsatz kommt. Ende 2003 dürfen Sie den viel versprechenden Genremix von Phenomic wahlweise aus der Vogel-, Ego- oder Verfolgerperspektive unter die Lupe nehmen. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.spellforce.de



AUF DVD

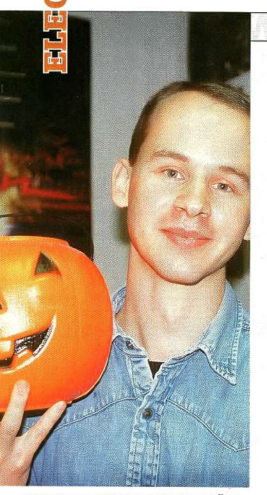
Zauber mit mir!

Video: So spielt sich Volker Wertichs neuer Echtzeittitel.

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Matthias Worch?

WAS HABEN MATTHIAS WORCH UND ANAKIN SKYWALKER GEMEINSAM? BEIDE WÜRDEN PRINZESSIN AMIDALA AUS EPISODE 2 GERN MAL IHREN LEUCHTPRÜGEL ZEIGEN. DENN WORCH SCHWÄRMT FÜR NATALIE PORTMANN. UND FÜR SEINEN JOB ALS DESIGNER VON UNREAL 2.



VERDAMMT, ICH HAB DEN TOTENSCHÄDEL VERLEGT! HAMLET (RECHTS) MUSSTE IMPROVISIEREN.

„Wenn man mich für meine Arbeit nicht bezahlen würde, würde ich's als Hobby machen", gesteht Matthias Worch. Wir hoffen mal, sein Boss bei Legend Entertainment in Virginia, USA versteht kein Deutsch. Sonst kommt er beim Lesen dieser Aussage vielleicht auf blöde Ideen. Matthias stammt aus Essen. Wie viele Zocker bastelte er früher spasseshalber Levels für Ego-Shooter. Der heute 26-jährige war aber verflucht gut. Da sich so was im Internet schneller rumspricht als Affären im Büro, bekam er zunächst den Auftrag, von zuhause aus Karten für *Wheel of Time* zu kreieren. Schließlich beschloss er, sein Studium hinzuwerfen. Um lieber zu entwerfen. Levels und Zwischensequenzen für einen mittlerweile indizierten Ego-Shooter von Ritual Entertainment in Dallas. Matthias wanderte aus. Heute ist er Senior Level-Designer für *Unreal 2* in Virginia. Und fährt einen BMW Z3. Oder Inline-Skates. Wenn er nicht gerade mit Kollegen Filzbälle hin und her prügelt, liest (zurzeit Tad Williams), Musik hört, *Morrowind* zockt oder Filme guckt. Gern auch solche mit den schnuckeligen Schauspielerinnen Natalie Portman oder Rachael Leigh Cook. Das sind leider nur seine Traumfrauen. Was Matthias dagegen auf den Sack geht: Voreilige Schlüsse, angebliche Patentlösungen, die keine sind und Schwarz-Weiß-Malerei. „Im Grunde alles, was unsere lieben Politiker sich nach der Erfurt-Tragödie haben einfallen lassen. Auf künstlich erschaffene Superstars und Trends kann ich auch verzichten. Die Welt wäre ohne solche Fehlgeburten wie *Bro'Sis* sicher um einiges reicher." Traum? „Einen druckreifen? Das wird schwer ...", scherzt er. Denkt er dabei an Natalie oder Rachael? „Wenn sich mein Leben so weiter entwickelt, bin ich rundum glücklich. Ein Teleporter zwischen Deutschland und Amerika wäre allerdings extrem praktisch. Dann müsste ich mir nicht die guten Dinge in beiden Ländern entgehen lassen." Ja, Sonntag Nacht um 2 Uhr im Supermarkt Brötchen zu kriegen, ist in Deutschland verdammt schwierig. Dafür gibt es in den USA ein generelles Tempolimit. Es würde also gar nicht lohnen, sich eventuell mal einen BMW M3 oder Z8 zu kaufen, wie Matthias überlegt. Ätsch. HARALD FRÄNKEL



Ob die Dame am Tresen später mit dem Revolverhelden in die Kiste steigt, entascheiden Sie bei The Movies

Total abgedreht

Mit Peter Molyneux' THE MOVIES machen Sie Ihre eigenen Filme.

Aufbaustrategie | Lust, selbst einen Erotik-Streifen oder Action-Kracher zu drehen? Kein Problem, bei *The Movies* sind Sie Produzent, Regisseur und Studiobetreiber in Personalunion. Ihr Ziel: mit selbst gedrehten Filmen das Publikum begeistern. Wenn's gelingt, klingeln die Kinokassen und die Konkurrenz guckt in die Röhre. Das heißt, Sie können sich noch schönere Sets und bessere Schauspieler leisten und es geht in die nächste Runde. Direkt vergleichbar ist Peter Molyneux' neue Kreation wenn überhaupt mit *Theme Park* oder *Rollercoaster Tycoon*. Wir sehen uns 2003. Am Set! BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lionhead.co.uk

Harry, hol schon mal den Wagen!



Wenn Verwandte echt ätzend sind, freut sich das Blag, wenn es wieder ins Internat darf. In HARRY POTTER 2 findet der Zauberknirps DIE KAMMER DES SCHRECKENS.

Bevor du die alte Karre nicht gewaschen hast, flieg' ich bestimmt nicht mit zu McDonalds.

Action-Adventure | Bevor Harry die *Kammer des Schreckens* findet, muss er erst die Schulbank drücken. Mehr oder minder bereitwillige Versuchsobjekte für neue Flüche finden sich in der Nähe der Hogwarts-Penne reichlich. Harry darf mit der Spinne Aragog ringen, mit der peitschenden Weide fechten oder im hauseigenen Duellierklub für Verwirrung sorgen. Außerdem bekommt es der Mini-Magier beim Quidditsch mit einem besessenen Klatscher zu tun. Übersetzt: Bei einer Art Rugby für Besen-Bruchpiloten gibt's Ärger mit einem Ball, der dem Wahnsinn verfallen ist. Die Steuerung des Action-Adventures, das exakt dem zweiten Band der Romanvorlage folgt, bleibt kindgerecht, ist also sau-einfach. Ab Herbst dürfen sich Möchtegern-Zauberer auf den Besen schwingen. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.electronicarts.de

Kann der zaubern?

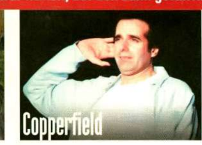
Einige haben's drauf, andere sollten's lassen. Magiern und solchen, die sich dafür halten, auf den Zahn gefühlt:



KANN:
... wirklich zaubern und mächtig böse werden. Hat er von J.R.R. Tolkien gelernt. Darf gegen einen Balrog kämpfen und ganze Ork-Armeen vernichten. Wird davon aber ganz weiß.
KANN NICHT:
... frisieren. Trägt deshalb eine völlig verfilzte Matte auf dem Kopf. Zieht vor lauter Läusen ständig eine Schnute.
SOLLTE NICHT:
... Suppe essen. Würde echt ekelhaft ausschauen. Sabbernde Zauberer sind selbst im Auenland nicht angesagt.



KÖNNEN:
... ständig herrlich dumm in Kameras grinsen. Halten es auch tagelang unter der Sonnenbank aus und treiben wilde Spielchen mit weißen Miezekatzen.
KÖNNEN NICHTS:
... mit zweibeinigen Miezen anfangen – die schnurren nicht laut genug und haben zu wenig Fell. Siggi und Roy grinsen dafür ständig herrlich dumm in die Kamera.
SOLLTEN NICHT:
... blonder werden wollen und ständig herrlich dumm in Kameras grinsen. Die Lederhaut der Visage könnte reißen.



KANN:
... einen Zug verschwinden lassen und durch die chinesische Mauer tappen. Holt sich aber eine Beule, wenn er Letzteres ohne monatelange Vorbereitung versucht.
KANN NICHT:
... mehr mit Claudia Schiffer poppen. Hat generell einen hohen Frauenverschleiß. Warum ist auch klar: Die Bräute haben Angst, zersägt zu werden.
SOLLTE NICHT:
... so saudumme Gesten machen. Hinterher drucken hinterhältige PCA-Redakteure noch frech Fotos davon ab.

Fotos: Actionpress

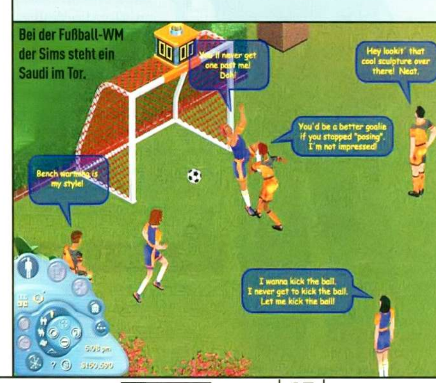
GERÜCHTE KÜCHE

Ja was denn nun? Auf der E3 ging das Gerücht herum, dass Die Sims Online nur in Amerika erscheinen soll. Schauen wir beim Flirten mit den Mini-Männchen etwa in die Röhre?


Sims Online: Tuntige Affen wollen mitspielen!

Schade! Der „Club Sims" auf der E3 war nicht etwa ein exklusives Etablissement für Journalisten, sondern lediglich der „geheime" Vorführraum für das geplante Onlinespiel von EA. Dort wurden auch hübsche Buttons verteilt (kleines Bild). Als Button-Träger gehe man aber keine Verpflichtung ein, den darauf abgebildeten Typen auch im Spiel zocken zu müssen. Zum Glück!. Der Dating-Simulator, bei dem Sie Ihrem virtuellen Charakter eine Bude einrichten und danach bei zahlreichen Freizeitaktivitäten ungestraft Tausende von Mitspielern anbaggern können, hinterlies grafisch einen sehr guten Eindruck. Also alles Friede, Freude, Eierkuchen? Nö, der Schocker folgte auf der abendlichen Messe-Party: *Sims Online* würde in Deutschland nicht erscheinen, wurde an der Bar kolportiert. Nach den miesen Europa-Verkäufen von *Need For Speed: Motor City* hätte Electronic Arts beschlossen, das Spiel nur in Amerika herauszubringen. Ahhh! Keine wilden Orgien in deutschsprachigen 3D-Chaträumen? Keine Sex-Spielchen im hauseigenen Schwimmbad? Und keine heißen Disko-Nächte in Nachbars Garten? Ach was, alles Quatsch! „Die *Sims Online* erscheint definitiv in Deutschland", beruhigte uns auf Nachfrage Udo Lewalter, PR-Manager von Electronic Arts Deutschland. „Könnte aber sein, das der Titel etwas später als in Amerika kommt." Na bitte, wenigstens was! Da das Spiel in Amerika im Dezember erscheinen soll, dürfen wir wahrscheinlich im Frühling den Gefühlen freien Lauf lassen. Einen Wermutstropfen gibt's aber zu schlucken. Noch ist nicht klar, ob Electronic Arts der deutschen *Sim*-Gemeinde eigene Server spendiert. CHRISTIAN BIGGE

Info: http://thesimsonline.ea.com/home



Bei der Fußball-WM der Sims steht ein Saudi im Tor.



Alles Banane

Unglaublich, was Agentin Archer in NO ONE LIVES FOREVER 2 mit gelben Südfrüchten treibt

Ego-Shooter | Fantasievolle Menschen ahnen, dass man mit Bananen mehr anstellen kann, als sie zu verspeisen. Geheimagentin Kate Archer zum Beispiel demonstriert ab Herbst in *No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way* eine weitere Anwendungsmöglichkeit. Dabei kommt ihr zugute, dass die krummen Zeitgenossen erstklassige Gleitfähigkeiten aufweisen. Den Männern im Spiel passt das freilich weniger. Packt Agentin Archer nämlich eine Banane aus und wirft Sie sie den Herren vor die Füße, rutschen die Burschen aus und plumpsen auf den Boden. Von ihren Wachposten weglocken kann Kate die Macker mit ein paar verdächtig gestreuten Bananen ebenfalls. Um mit den gebogenen Oberflächen und hübschen Texturen zu überzeugen, verwenden die Entwickler die neue Jupiter-Engine von Lithtech. JOACHIM HESSE

Info: www.noonelivesforever.com

Kate erschreckt den Inder mit einer No-Name-Banane zu Tode.



AUF DVD

Bananen im Einsatz

Unser Video zeigt erste Spielszenen.

Schwing dein Ding!

Bei INDIANA JONES 6 knallt Pixel-Harrison wieder kräftig mit der Peitsche.

Action-Adventure | In *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* soll der Archäologe „Das Herz des Drachens" finden. Eine schwarze Perle, die angeblich Macht über eine angestaubte chinesische Gipsarmee verleiht. Ein asiatischer Geheimbund und der mysteriöse Deutsche Albrecht von Beck wollen das Ding deshalb klauen. Um die Welt zu retten, muss Indy in zehn Levels etwa ein Rikscharennen in Hongkong gewinnen, im südchinesischen Meer herumpaddeln, die Unterwelt Prags erforschen und eine Festung in Ceylon erklimmen. Gegen Übelwichte setzt sich Indy mit Faustkampftechniken zur Wehr. Wird's knifflig, kann er sich auf die Dienste seiner feschen Komplizin Mei Ying verlassen. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.lucasarts.com/ products/indiana



AUF DVD

Das gibt Striemen!

Dass eine Peitsche universell einsetzbar ist, beweist Indy auch im offiziellen Trailer zum Spiel.

Wir suchen ein Zuhause!



Scharf auf *Warcraft 3*? Sie könnten es zum Beispiel unter www.amazon.de/games vorbestellen – es wird dann zum Erscheinungstermin ausgeliefert. Oder Sie machen bei diesem Gewinnspiel mit: Das Online-Versandhaus Amazon und PC ACTION verschenken drei Fan-Pakete! Enthalten sind jeweils das Spiel und zwei geniale Action-Figuren – ein Nachtelfen-Druide und ein Ork-Held. Beantworten Sie folgende Frage:

WIE VIELE HELDEN GIBT ES IN WARCRAFT 3?

Die Antwort schicken Sie an gewinnspiel@pcaction.de (Betreff: „Gewinnspiel: Warcraft 3") oder per Post an COMPUTEC MEDIA AG * Redaktion PC Action * Dr.-Mack-Straße 77 * 90762 Fürth * . Absender nicht vergessen! Einsendeschluss ist Mittwoch, 26. Juni. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Codemasters
GENIUS AT PLAY

E3 EXPO • ENTERTAINMENT • ELECTRONIC

Urlaub in Tschernobyl ...

... wäre selbst im Jahr 2030 keine gute Idee. Der Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. versetzt Sie virtuell in die Region rund um das „Lenin"-Atomkraftwerk.



Touristen stehen total auf Erinnerungsfotos.

Überraschung: Wir dachten eigentlich, Yul Brynner sei längst tot.

Ego-Shooter | Wenn mutierte Pflanzen, Tiere und Zombies nichts Besseres zu tun haben, als Sie fressen zu wollen, ist das eine blöde Situation. In der stecken Sie bei *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*. Der Spieler „lebt" in einem 20 Quadratkilometer großen Areal rund um das Kraftwerk von Tschernobyl. Dieses Gebiet ist endgültig radioaktiv verseucht. Offensichtlich segnete der 1986 gebaute Schutz-Sarkophag das Zeitliche. Das verspricht keine strahlende Zukunft! Oder doch, wie man's nimmt. Unser Einzelkämpfer durchstreift tote Wälder und heruntergekommene Städte wie Pripjat und Tschernobyl, um geheimnisvolle Artefakte zu finden. Selbst in das Kraftwerk stößt er vor. Rollenspielelemente kommen nicht zu kurz: In der Sperrzone tummeln sich auch andere Menschen, deren Leben realistisch simuliert wird. Mit den Bewohnern können Sie sprechen und handeln. Außerdem erhält der Held Aufträge. Geld investiert er in Ausrüstung und neue Waffen. Es gibt 30 Wummen, die zudem aufrüstbar sind. Ebenfalls nutzen dürfen Sie Fahrzeuge und Roboter. Das Spiel ist nicht linear. Laut Entwickler können Sie sich wie beispielsweise in *Morrowind* völlig frei bewegen. Es soll sogar unterschiedliche Varianten geben, wie das Abenteuer ausgeht. HARALD FRÄNKEL

Info: www.gsc-game.com/df_press_releases.asp?pr_id=xray&pr_type=announce

Alternative Energiequellen

Immer wieder nutzen Spielehersteller, Romanautoren und Filmemacher das Thema „Atomunfälle" als Hintergrund für ihre Story. Warum? Gibt's keine Alternativen?



WINDKRAFTWERK: Der Super-Gau eines Windkonverters hätte geringe Folgen. Er fällt höchstens um und erschlägt maximal eine Kuh oder ein Schaf, das zufällig dort herumsteht. Nicht sonderlich spektakulär. Denkbar wäre ein Spiel namens *Don Quichotte*. Gegen Windräder kämpfen und so. Wer aber will ein spanischer Irrer sein? Niemand.



SOLARKRAFTWERK: Eine völlig ungefährliche Möglichkeit, Energie zu gewinnen. Also ist's auch hier Essig mit Endzeit. Selbst wenn alle Spiegel von Solar Two in der kalifornischen Moja-ve-Wüste bei einem Erdbeben zu Bruch gehen würden – wen juckt's? Außer der armen Sau, die die Scherben zusammenfegen muss? Eben.



BIOGASANLAGE: Biogas lässt sich u.a. aus Rinderscheiße gewinnen (Die Mitarbeiter der Anlage auf unserem Bild haben gerade Feierabend). Ein Endzeitszenario? Kaum vorstellbar. Einzige Möglichkeit: *Der Kuhstall Manager*. Wäre allerdings höchstens in den USA erfolgreich. Die spielen jeden Scheiß (vgl. *Deer Hunter* o.ä.).

Fotos: Actionpress

BESSERWISSER

TANJA BUNKE ÜBER MÄDCHEN-SPIELE

Bratz

The girls with a passion for fashion!

Schreckensnachricht: Die Spice Girls treten wieder zusammen auf und schauen alberner aus als je zuvor.

Zugegeben, Spieleschmieden sind einfallsreich. Ubi Soft gab just die Entwicklung einer Spielreihe mit der Bratz-Lizenz bekannt. Bratz. Sprechen sie den Namen ruhig mal aus. Bratz! Lassen Sie den Klang dieses wunderschönen Wortes auf sich wirken. Bratz!! Klingt wie eine Lautmalerei aus einem Superhelden-Comic. Wenn der strahlende Held dem Schurken in die Fresse haut. Bratz!!! Doch zurück zum Thema. Die Bratz-Girls kennen Sie nicht? Absoluter Kult in Amerika. Yasmin, Cloe, Jade und Sasha sind Girlies in Puppen-Form. Sie sehen so zuckersüß aus, man wird schon allein vom Hingucken dick. Die Mädels dürfen Sie modisch einkleiden. Das macht Spaß. Zumindest den ganz jungen Damen. „Die Puppen sprechen Mädchen jeder Altersgruppe an", sagt Laurent Detoc, Präsident von Ubi Soft Entertainment Inc. Interessiert sich jedes junge Ding für solche Püppis? Ich zum Beispiel habe als Dreikäsehochin nie vor Freude Pipi gemacht, nur weil Oma eine neue Plastik-Tussi vorbei brachte. Auch Barbies waren mir ein Gräuel. Die hab' ich höchstens mal alibimäßig rausgeholt, um Mutti einen Gefallen zu tun. Zudem frage ich mich: Sind Sie, Herr Detoc, mit der Gestaltung der Ischen nicht ein wenig an der Zielgruppe vorbeigeschossen? Bekanntlich stehen doch nur Männer auf Schlafzimmerblick und – sagen wir's mal vorsichtig, weil auch Kinder mitlesen: Schmoll-Mund. Oder?



Mann, jetzt müssen wir auch im dritten Teil von Commandos noch alte Blechkübel sabotieren.

Ich will das aber zocken!

COMMANDOS 3 ist in Gefahr! Spekulierte man bei der Spielemesse E3 in Los Angeles. Was für ein völliger Schwachfug, antwortet man aus Hamburg.

Spielemarkt | Das Wichtigste zuerst: Freuen Sie sich weiterhin auf *Tomb Raider 6*, *Praetorians* und *Commandos 3* aus dem Hause Eidos! Die Spiele erscheinen wie angekündigt. Basta. Woher also diese Gerüchte? Drei Dinge waren verantwortlich: 1. Die Eidos-Aktie verlor im Verlauf des Jahres rund die Hälfte ihres Wertes. Das führt zu Tuscheleien. 2. Electronic Arts gab bekannt, dass man ab sofort alle Eidos-Spiele in Österreich vertreiben werde. 3. Ubi-Soft-Chef Yves Guillemot dachte einmal laut über eine mögliche Übernahme nach. Wir haben bei Deutschlands Eidos-Chef Rolf Duhnke nachgebohrt. „Denkbar ist in dieser Branche natürlich immer alles und Berührungsängste haben wir nicht." Man freue sich über das offenkundige Interesse an Eidos, das Deutschland-Geschäft würde dadurch aber überhaupt nicht berührt. Also alles Quatsch. Capito? CHRISTIAN BIGGE

Info: www.eidos.de

PC ACTION MEINT

Übernahmegerüchte sind in der Branche üblich. Noch vor einem Jahr war Activision einer der heißesten Kandidaten, inzwischen schwadroniert da niemand mehr von. Jetzt ist eben Eidos an der Reihe. Wir freuen uns, wenn uns Eidos erhalten bleibt. Noch mehr freuen wir uns über die angekündigten Hits à la *Deus Ex 2*.



AUF DVD

Ihr nächster Einsatz ...

Der offizielle Trailer zu Commandos 3 zeigt Szenen aus dem Spiel – unter anderem Bombenangriffe und landende Fallschirmjäger.

Somalia? Da war doch was ...

Seit Jahren herrscht dort Bürgerkrieg. Und das ist auch der Hintergrund für DELTA FORCE 4.



Einsatz in Afrika, irgendwo zwischen Mogadischu und Kismaju. Oder Hargeisa.

Ego-Shooter | Mit dem gleichnamigen Kinofilm von Ridly Scott hat Teil 4 der *Delta Force*-Spieleserie (Untertitel: *Black Hawk Down*) nur das Bürgerkriegszenario 1993 in Somalia gemeinsam. Als Soldat des Delta-Force-Teams müssen Sie mit allerlei Kriegsgerät für Ordnung sorgen – selbst Panzer und Hubschrauber dürfen befehligt werden. Erscheinungstermin: Frühestens Ende des Jahres.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.novalogic.co.uk

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE IN INTERNET?

☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?

☐ AOL ☐ T-Online

☐ ____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)

____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?

____

____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?

☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Topspiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 7/2002
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

THOMAS RÜBSAMER aus Mühlhausen darf sich auf die Special Edition von Morrowind freuen!









NO STYLE? NO POINTS!















Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/de/projectgotham

NETNEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!





Felix Lohmeier
Aka Parcefix
19 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Die BPjM hat festgestellt, dass LAN-Partys wichtige soziale Bindungen schaffen. Auf der CI 19 bekamen wir den endgültigen Beweis: den ersten Heiratsantrag bei einer LAN-Party."

Merke: Verwechsle nie den Lippenpflegestift mit der Sekundenkleber-Tube!

Nimm mich!

Dominik fragte. Daniela sagte ja. Bei der LAN-Party CI 19 gab's einen romantischen Heiratsantrag.

LAN-Party | „LAN-Partys stürzen Menschen ins Unglück. Verbieten!", glauben manche Politiker seit dem Amoklauf in Erfurt. Wir hoffen, Daniela denkt nach 20 Jahren Ehe nicht, ins Verderben gestürzt worden zu sein. Schließlich hat sie bei einer LAN-Party ihrem Dominik das Jawort gegeben. Es gesah in Appenweier, am 10. Mai. Beim Circus Infernus Maximus 19. Ein Novum in der LAN-Party-Geschichte: Vor 300 Zuschauern hält Dominik Langer alias „Gambit" um die Hand seiner Freundin Daniela Schütz alias „Evil Bunny" an. Auf die Idee brachte den jungen Mann eine Freundin, die einen Heiratsantrag in der Disco bekommen hatte. Das wollte er unbedingt toppen. Ob die Trauung bei einer der nächsten CIs stattfindet? Das PC-Action-Team gratuliert jedenfalls erstmal zur Verlobung! FELIX LOHMEIER

Info: www.circus-infernus.de

Ohne Moos nix los

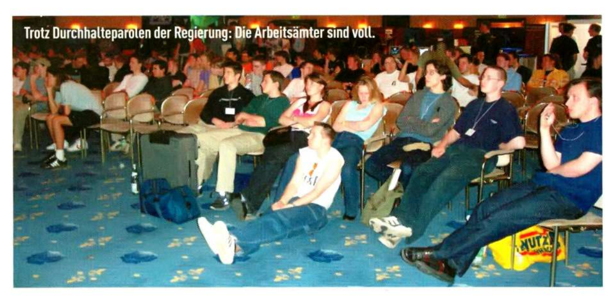
LAN-Party-Veranstalter TLC ist pleite. Dadurch haben auch mindestens 1.500 Zocker Geld verloren.

LAN-Party | Gut: Die gXp3:Arena war der erste große Auftritt der TheLAN Company Event AG. Schlecht: Es war zugleich der letzte. Die Firma ist pleite. Am 22. April, rund einen Monat nach der gXp3, wurde der Insolvenzantrag beim Amtsgericht Hamburg eingereicht. Betroffen ist die Veranstaltungsserie gXp, die LAN-Party-Liga DGL, der Ausstattungsverleih von LANparty.de, die Planet-Insomnia-LAN-Partys und das Team des Großen Beben. Obwohl Letzteres eigenständig ist, lief die Veranstaltung über den Namen der TLC AG, die damit auch alle Eintrittsgelder verbuchte. Unglücklicherweise waren mit der Insolvenz die 30 Euro Eintrittsgeld von rund 1.500 Zockern auf den Konten der TLC AG eingefroren. Und das weniger als zwei Wochen vor Beginn des Großen Beben 5. Mithilfe von Sponsoren konnte die 2.000-Mann-Party zunächst gerettet werden. Die Veranstalter sagten aber wegen der Ereignisse in Erfurt ab. Auch das Eintrittsgeld der Planet-Insomnia-Besucher ist möglicherweise verloren. Ob und in welcher Höhe die Teilnehmer ihr Geld vom Insolvenzverwalter zurückerstattet bekommen, steht noch nicht fest. FELIX LOHMEIER

Info: www.tlc.ag

Geld her!

Bei der 2. Kölner CPL-Veranstaltung strichen die Sieger vor Hunderten von Zuschauern 30.000 Euro ein.


Trotz Durchhalteparolen der Regierung: Die Arbeitsämter sind voll.

E-Sport | In einem Hotel kann man schlafen. Oder 30.000 Euro einsacken. Diesen Gesamtbetrag an Preisgeld gab's bei der 2. Kölner CPL-Veranstaltung im luxuriösen Maritim Hotel. In einem großen Veranstaltungssaal versammelten sich rund 380 Profi-Zocker. Diese spielten auf 80 Rechnern. Sprecher kommentierten live die auf drei großen Leinwänden zu sehenden Partien. Hunderte Zocker verfolgten das Geschehen (Bild). Am Freitag gab es technische Probleme mit den Turnier-PCs. Deshalb starteten die Turniere erst mit einiger Verzögerung. Beim *Counter-Strike*-Wettbewerb setzte sich das französische Team Against All Authority überraschend gegen Schroet Kommando.sca durch. Es unterlag jedoch im Finale dem schwedischen Team Nordic Division. Das war bereits im Vorfeld als Favorit gehandelt worden. FELIX LOHMEIER

Info: www.cpleurope.com

HURRA! GEWONNEN!



Saftige 24.500 Euro Preisgeld gab's für die Q3A- und CS-Turniere bei der CPL Cologne.

COUNTER-STRIKE

1. PLATZ: NORDIC DIVISION (SCHWEDEN) (10.000 EURO)
2. PLATZ: AGAINST ALL AUTHORITY (FRANKREICH) (4.000 EURO)
3. PLATZ: SCHROET KOMMANDO.SCA (SKANDINAVIEN) (2.500 EURO)

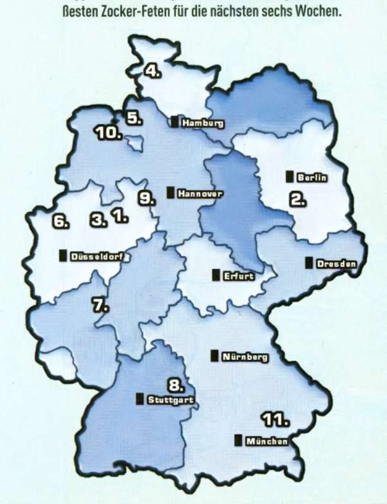
Q3A

1. PLATZ: FORZE (RUSSLAND) (4.000 EURO)
2. PLATZ: ICE CLIMBERS (SCHWEDEN) (2.500 EURO)
3. PLATZ: MORTAL TEAMWORK (DEUTSCHLAND) (1.500 EURO)

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Slaughterhouse 9	21.06.2002	59494 Soest	500	✔	www.team-slaughterhouse.de
2	Enter the Arena 2	05.07.2002	59425 Unna	704	✔	www.lan-team.de
3	e-victim	05.07.2002	14913 Jüterbog	504	✔	www.e-victim.de
4	GameCon	08.07.2002	25746 Heide	350	✘	www.gamecon.de
5	Semper FI	12.07.2002	27798 Hude	500	✔	www.lanparty-hude.de
6	LAN project 2	12.07.2002	46535 Dinslaken	777	✔	www.lan-project.com
7	HZH DftH 2	19.07.2002	56154 Boppard	444	✘	www.h-z-h.de
8	Zock-o-Rama IV	19.07.2002	71404 Korb	300	✔	www.zock-o-rama.de
9	Bytephobia 2002	26.07.2002	32657 Lemgo	400	✔	www.bytephobia.de
10	LAN66 6	26.07.2002	26160 Petersfehn	300	✔	www.lan66.de
11	C-Moos 4	27.07.2002	84174 Eching	400	✔	www.c-moos.tk
	ÖSTERREICH					
	Headless Chicken	30.06.2002	3500 Krems	150	✘	www.laninkrems.at
	LANWA[H]N 2002	04.07.2002	7000 Eisenstadt	300	✔	www.lanwahn.at
	DownundeR4LAN II	19.07.2002	3100 Sankt Pölten	450	✔	www.downunder4lan.net
	SCHWEIZ					
	sLANp 4	21.06.2002	8180 Bülach	400	✔	www.slanp.ch
	cyberconvention.ch	27.07.2002	4702 Oensingen	222	✘	www.cyberconvention.ch



Die Besucher durften kostenlos bis zum Platzen trinken.

Freibier und Kawumm

Die ALPHA bot eine Menge. Kostenlosen Gerstensaft. Feuerwerk. Lasershow. Und Einbrecher. Sie mopsten zwei PCs.

LAN-Party | Die dritte Ausgabe der ALPHA-LAN-Party in der Celler Congress Union begann mit einer eindrucksvollen Eröffnungsshow, die begeistert aufgenommen wurde. Pyro- und Lasertechnik setzten den exklusiven Veranstaltungsort in Szene. Am Samstag gab das Team überraschend Freibier für alle aus. Die Zocker stürmten förmlich die Cocktailbar. Zwei der wenigen Mankos: anfängliche Netzwerkprobleme am Freitag und zwei gestohlene Rechner. Die Diebe hatten eine Notausgangstür aufgebrochen und die PCs unbemerkt aus der Halle geschmuggelt. Viele der Zocker fühlten mit den bestohlenen Spielern mit. Und beteiligten sich an einer Spendenaktion. Ergebnis: 1.100 Euro. Im PCA-WWCL-*Counter-Strike*-Turnier setzte sich der Clan m8s in einem spannenden Finale gegen die Elite Marines durch. Turnierpreise waren nicht angesetzt. FELIX LOHMEIER

Info: www.alpha-lanparty.de

Aufsteh'n, Schule geh'n!

350 LAN-Party-Fans campen ab 8. Juli knapp zwei Wochen lang in einem Gymnasium in Schleswig-Holstein.

LAN-Party | Am 8. Juli beziehen 350 Zocker für knapp zwei Wochen das Schulgebäude eines Gymnasiums in Heide (Schleswig-Holstein). Nach dem Motto „Campen in der Schule" richten sich die Zocker ihre Quartiere in den Klassenräumen. Es geht also nicht nur um eine LAN. Die jungen Leute bilden auch eine riesige Wohngemeinschaft. Während der zwei Wochen bestreiten sie zahlreiche Turniere. Die Veranstalter halten aber auch Workshops ab, die sich mit technischen Fragen beschäftigen. Der Eintrittspreis wurde noch nicht festgelegt. Im vergangenen Sommer betrug er läppische 30 Mark. FELIX LOHMEIER

Info: www.gamecon.de

CS "NO INDEX"

HEY GUNNI, SCHON GELESEN.. COUNTERSTRIKE KOMMT NUN DOCH NICHT AUF DEN INDEX !

JAP! ICH WEISS ....

..WAH..!?

OH-HA !

JAA! CS-4-EVER !

WEG DA !

TÖTEN!.. TÖTEN!..TÖÖTEN !..

ICH BIN MIR ABER NOCH NICHT SCHLÜSSIG, OB ICH MICH FREUEN ODER WIDERSPRUCH EINLEGEN SOLL !

JAP!.. VERSTEH ICH !

Schwimmflügel mitnehmen!

777 Zocker dürfen bei der LAN-Project ab dem 12. Juli kostenlos das Freibad benutzen.

LAN-Party | Wie im vergangenen Jahr findet die zweite Auflage der LAN-Project in der Eissporthalle in Dinslaken (Ruhrgebiet) statt. Sie bietet Platz für 777 Zocker. Als Termin ist der 12. bis 14. Juli angesetzt. Das angrenzende Freibad steht dort für eine Erfrischung kostenlos zur Verfügung. Auch dieses Jahr gibt es wieder zahlreiche PCA-WWCL-Turniere. Ferner warten bequeme, gepolsterte Stühle und die Übertragung von Turnierspielen mit Sound in einem abgetrennten Bereich samt Tribüne. Der Eintritt beträgt 25 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.lan-project.org

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Yeliz Tor
Beruf: Schülerin
Alter: 18 Jahre
Nickname: -|TAT|-*Juice*
E-Mail: Jay18@web.de
Homepage: www.ta-team.de.vu
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiele: Counter-Strike; indiziertes Spiel von Gray Matter
Seit wann ich spiele: Februar 2001
Statement: Mess with the best, die like the rest ;)



Anm. d. Red.: Wir waren ein bisschen enttäuscht. Von einem türkischen Zockerweibchen hätten wir uns ein Statement in seiner Muttersprache gewünscht. Wir baten Yeliz also, zu übersetzen. Heraus kam: „en iyi sinlen dögüs ve herkez gibi geber." Ihre Mail enthielt aber so viele komische Smilies. Jetzt sind wir gar nicht mehr sicher, ob das nicht „Die PC-Action-Redaktion ist doof" heißt ... ;-)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

MACH IHN FERTIG, BOBBA!

AUF DVD **Online-Rollenspiel** | Sie mögen Jar Jar Binks nicht? Können wir verstehen. Doch ab Dezember dürfen Sie dem Gungan seine Schlappohren um den Hals wickeln oder die Schleimhäute mit dem Lichtschwert wegbruzzeln. Dann soll nämlich bereits *Star Wars Galaxies* erscheinen. Und dort können Sie in die Haut von so ziemlich jedem Heini schlüpfen, der jemals von den Gehirnwindungen des George Lucas' ausgebrütet wurde. Sogar Raumschlachten – eine entsprechende Karriere vorausgesetzt – sollen möglich sein. Stark was? Auf der DVD finden Sie den genialen Trailer zum Spiel. *(cb)*


Können Sie mir sagen, wo ich in dieser Einöde Blechpolitur herbekomme?

Info: www.lucasarts.com/products/galaxies

WEG DA, DU ZWERG!

AUF DVD **Online-Rollenspiel** | Blizzard zeigte dem Fachpublikum bei der E3 nicht nur erstmals eine spielbare Version von *World of Warcraft*, sondern packte auch Zwerge aus: Als vierte Rasse neben Menschen, Orks und Tauren dürfen die Wichte die Axt schwingen. Von den flüssigen Animationen und den actionlastigen Kämpfen des Rollenspiels können Sie sich anhand des Videos auf unserer DVD ein Bild machen. Wann das Spiel erscheint, wurde immer noch nicht verraten. Wir tippen auf Herbst 2003. *(cb)*

Info: www.blizzard.com/wow

MACH MA' WAS NEUES!

Online-Rollenspiel | Okay, dachte sich Sony und werkelt seit geraumer Zeit an *EverQuest 2*. Es ist keine Erweiterung des Vorgängers, sondern eine Neuentwicklung, die Sie wieder auf den bekannten Kontinent Norrath führt. Was ist neu? Spielerisch nix, ansonsten alles. Sony schwört Stein und Bein, dass wir uns aufgrund der neuen Rassen und des erweiterten Skill-Systems ein Loch in den Bauch freuen dürfen. Zur Grafik der taufrischen 3D-Engine werfen wir jetzt schon ein fröhliches „Boah, ey!" in die Menge. Vor Ende 2003 wird's aber nix mit der Monster-Klopperei. *(cb)*

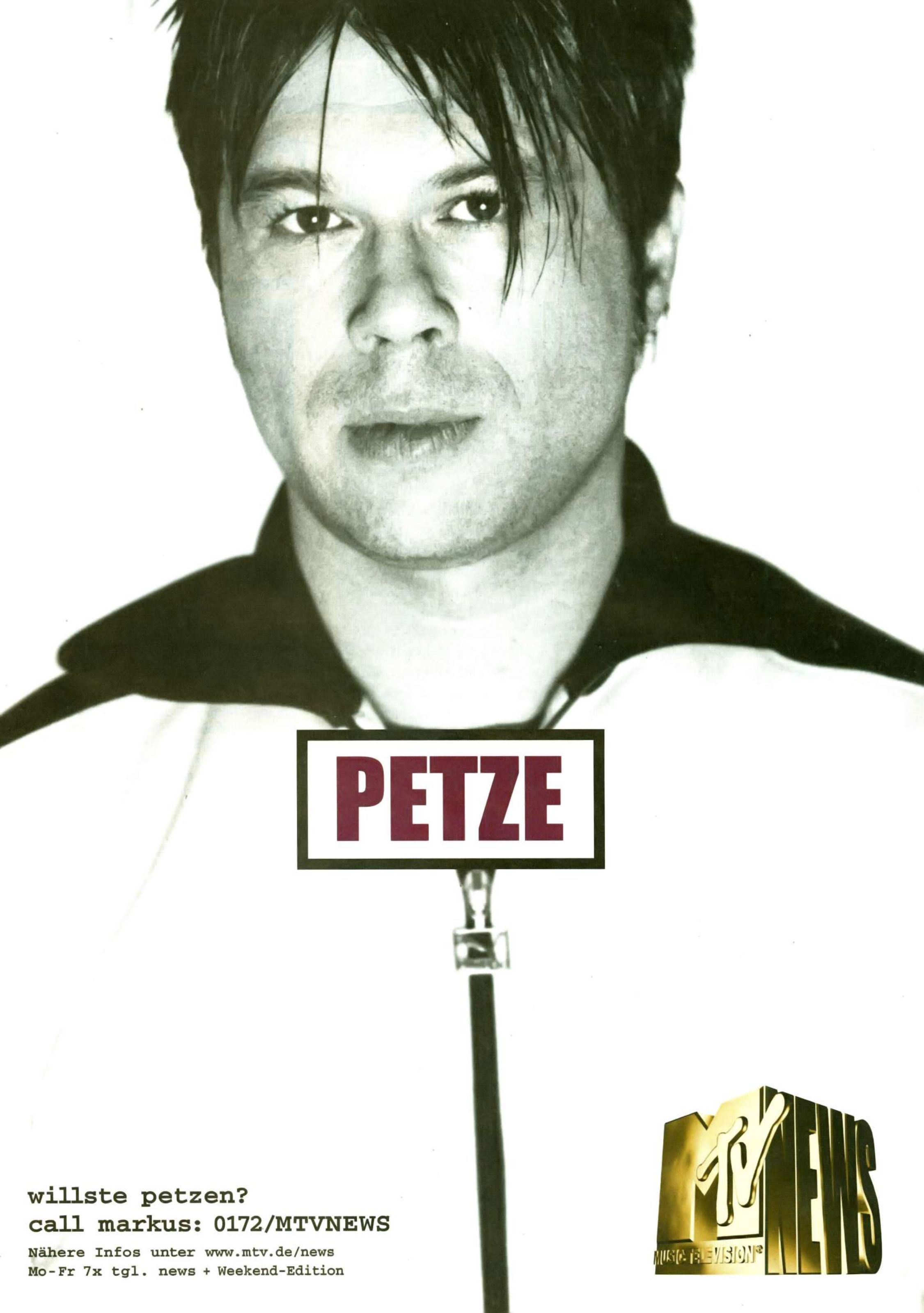

Bei Mundgeruch: Odol. Dann klappt's auch mit der Freundin.

Info: www.everquest-2.com

SUCH, FIFFI, SUCH!

Online-Adventure | Spielen Sie Puzzles alleine oder veranstalten Sie jedes Mal eine Mega-Party, wenn die letzten Teile gefunden werden sollen? So was Ähnliches plant nämlich Ubi Soft mit *Myst Online*. In der Welt von *Myst* suchen Sie sich zunächst ein lauschiges Plätzchen zum Verweilen und nach dem Kaffeekränzchen fahnden Sie gemeinsam mit willigen Freunden nach Spuren der alten D'ni-Zivilisation. Diese Alien-Jungs sind wohl mal munter zwischen Welten hin- und hergehüpft, aber inzwischen ausgestorben. Gemeinsam werden wir die Kerle irgendwann 2003 schon wieder aufscheuchen, oder? *(cb)*

Info: www.ubisoft.de


PETZE
willste petzen?
call markus: 0172/MTVNEWS
Nähere Infos unter www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition
MTV
MUSIC TELEVISION
NEWS

LESER BRIEFE

Ball-Gefühle

Das Grauen – Fußball-WM. Warum es kein Entrinnen gibt.

Ich dachte, das wird eine schöne WM. Selbst für mich als Fußball-Hasser. Österreich ist überhaupt nicht dabei und die Niederländer dürfen nur ihren neuen Liebling Matt Holland (der blöderweise Ire ist) und Schiri Jan Wegereef anfeuern. Außerdem glaubte ich, mir bleiben die Spiele erspart. Bis Borussen-Beutel Bigge seinen Viertfernseher von zu Hause ins Büro schleppte. Der ist so mini und hat ein so schlechtes Bild – das sieht aus wie auf meinem Game Boy. 22 Pixelmännchen schleichen lahmarschig übers Feld. Vermutlich weil das Geld in ihren Taschen so schwer ist. Die Herren sind scharf auf ein als Pokal getarntes Phallus-Symbol.

Wer derzeit gesteht, dass er Fußball sterbenslangweilig findet, wird angegafft, als habe er nicht mehr alle Stollen am Schuh. Plötzlich sprechen ja zig Millionen Bundestrainer allen Ernstes darüber, dass der neue WM-Ball ein ganz anderes Flugverhalten habe und so weiter und so fort, blabla. Auch schlimm: Dauernd werde ich gefragt, ob ich Ziege-Fan bin. Nur weil die wandelnde Akne-Kraterlandschaft sich meinen Haarschnitt abgeschaut hat. Im TV läuft nur Werbung mit Fußballdeppen. Es blickt keine Sau mehr durch, wer was anpreist. Schlaue Marketingstrategen hätten mal eben einen Cricket-Spot mit dem Nationalteam Sri Lankas eingestreut. Der wäre wenigstens aufgefallen. Aber nein! Stattdessen glotzt mich alle furzlang ein Typ an, der eine beschissenere Frisur hat als Ziege und ich zusammen: Günter Netzer. „Der Kopf denkt, der Fuß versenkt". Scho' klar, Günni, *täschtel*!

Das mit dem Fuß glauben wir dir sogar. Nebenbei: Kicken am PC finde ich okay. Ich wünsche mir von EA die „FIFA: Vizekusen Edition". Aber nicht nur mit neuen Frisuren. Da muss was Frisches rein: Es gibt nur einen Modus. Bei dem sollen Sie Bayer zum Meistertitel führen. Die Software ist selbstverständlich so programmiert, dass das gar nicht geht. Falls Sie gegen Ende der Saison auf Platz 1 stehen, werden Schüsse in den letzten Partien immer automatisch an Pfosten und Latte gelenkt. Natürlich weiß das der Zocker nicht. Das wird eine Mordsgaudi! Oh! Sie müssen mich entschuldigen. Muss WM gucken. Verdammtes verlagsinternes Tipp-Spiel! Fluch des Geldes! Es gibt eben kein Entrinnen. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel



Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

EINFACH IRRE



Beeindruckend: Leser, die selbst in Zwangsjacke Briefe schreiben können.

Foto: action press

Betreff: CPU-Vergleich: Das ist kompleter BLÖDSIN!!!, das Pentium 4 besser als der Atlon XP ist!!! Ich habe von einem Informanten Gehört das die Firma Intel Programm hersteller für Benchmarks programme Besticht!!! Pentium 4 kann in spielen kaum was erreichen!!! es fehlt der Befehlssatz 3D now!! der die Geschwindigkeit um 56% erhöht!!! Die Leistung in Spiele Anwendungen: Pentium 4 (2400) 68% spiele-leistung. Athlon XP (2100+) 86% spiele-leistung. [usw.] *Ein Athlon XP (1800+) ist ja schon besser!!! als ein P4 (2000MHz) siehe ComputerBild (4/2002 oder 5/2002)s.3-9 Folgende Punktzahl für Behfelsatze: MMX=48/100 SSE=67/100 SSE2=71/100 3Dnow!=85/100* [usw.] *Wer für Pentium ist, ist für mich ein unterentwickelter mensch!!! Ich habe 3Jahre geforscht was Prozessoren angeht!!!*

JULIAN BRINCKMANN, PER E-MAIL

Wenn dieses Heft erschienen ist, sind seit deinem Anfall schon ein paar Wochen vergangen, Julian. Wir hoffen, es geht dir mittlerweile besser. Schöne Grüße an die Pfleger.

GALINGER 1

Mittwoch, 29. Mai, 14.14 Uhr: [...] Ich habe heute eine Mail bekommen, da stand „Virenwarnung" und ich soll die Datei „JDBGMGR.EXE" suchen und löschen. Mein Rechner hat die Datei im Windows-Ordner gefunden, aber ich bin mir nicht sicher, ob ich sie löschen darf.

ILJA GALINGER, PER E-MAIL

Eine echte Zwickmühle. Schlimm, so was. Sie haben unser Mitgefühl, Galinger. Ehrlich. Wir schwören's!



GALINGER 2

Mittwoch, 29. Mai, 15.19 Uhr: Sie müssen doch wissen, was das für eine Datei ist: JDBGMGR.EXE.

ILJA GALINGER, PER E-MAIL

GALINGER! Mann! Erstens sind wir nicht vom PC-Notdienst „Die barmherzigen Samariter e.V.". Zweitens: Sie haben doch gar nicht gefragt, was JDBGMGR.EXE für eine Datei ist.

GALINGER 3

Mittwoch, 29. Mai, 16.33 Uhr: Ich heiße Ilja Galinger und habe ein Problem mit meinem PC. Egal was ich für ein Spiel spiele, das Spiel stürzt immer ungefähr nach fünf bis zehn Minuten ab. Ich habe WinXP Pro, 96 MB RAM, Duron 880 MHz […]

ILJA GALINGER, PER E-MAIL

Wir vermuten schwer, Sie haben sich einen hundsgemeinen Virus eingefangen, Galinger! Ich brauche aber nicht Sherlock Holmes zu sein, um zu kombinieren: IHR BLÖDES E-MAIL-PROGRAMM SCHEINT NOCH PRIMA ZU FUNKTIONIEREN, WAS?

NUR DIE LIEBE QUÄLT

[…] Wenn Sie Teile dieses Briefes drucken sollten, bitte ich Sie, folgende Zeilen zu veröffentlichen, ohne sich darüber lustig zu machen, da es mein voller Ernst ist: Meike (KLG, 9d, Erfurt): Ich liebe dich!!!

DAVID SCHRÖDER, ELXLEBEN

Ey, Meike (KLG, 9d, Erfurt): Hast du mehrere von solchen peinlichen Verehrern? Jetzt hänseln dich bestimmt alle in der Schule! Ach ja, David: Ich schätze mal, das war's für dich. Schade eigentlich.

DENVER-CLAN?

Hallo, ich bin Teamleader eines Clans. Ich wollte fragen, ob ihr mir einen Tipp geben könnt: Wie bringe ich meinem Team am besten die Pläne für die einzelnen Karten bei? Und: Gibt es einen Unterschied zwischen Quake 3 und Quake 3 – Arena?

TOBIAS SCHMIDT, PER E-MAIL

Falscher Denkansatz, Tobias. Themaverfehlung. Sechs, setzen. Die Frage muss lauten: Wie bringt dir dein Team schonend bei, dass es einen fähigen Clanleader braucht, der Ahnung von der Materie hat?

ICH FRAG MICH …

Ich hör mir seit einem guten Jahr Ihre sch Antworten an Ihre Leser an und ich muss sagen: ES REICHT!!! Mir geht es so auf die Nerven, dass Sie nicht mal in der Lage sind, die Fragen richtig zu beantworten! Ich frag mich, wie ein Depp wie Sie je zur PC Action gekommen ist! […]***

THORSTEN KOWALZIK, PER E-MAIL

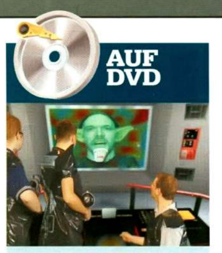
Gut, dass Sie sich fragen. Und nicht mich. Ich wäre nicht in der Lage, richtig zu antworten. Das würde Ihnen sicher auf die Nerven gehen. Was ich vermeiden möchte. Wir wollen schließlich weiterhin Ihre sauer verdiente Kohle einsacken.

BESTECHUNG

Komm ich mit dieser E-Mail ins Heft? Dann hol ich mir ein Abo und ihr könnt mehr Kohle scheffeln. […]

ROBERT SIVEC, PER E-MAIL

Denkst du ernsthaft, es geht uns so schlecht, dass wir es nötig hätten, auf solche billigen Bestechungsversuche einzugehen?



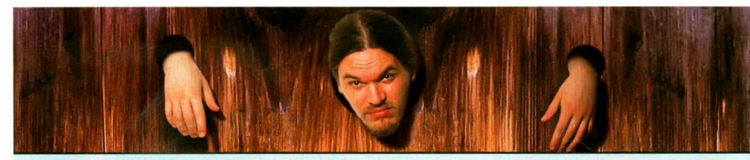
Raumschiff Gaststar
Hey, Sie haben Glück: die erste achtunddreißigste und letzte Folge!

CS? WO? VERFLUCHT!

Ich habe ein Problem. Heute habe ich mir die aktuelle PC Action gekauft. Mein Problem ist, auf keiner CD ist Counter-Strike! Was nun? Habe ich mein Geld zum Fenster rausgeschmissen?

ROBERT BENISCH, RUHLAND

Nein. Weil: Den beiden CDs lag zusätzlich ein ganz tolles Heft bei. Außerdem befand sich *Counter-Strike* sehr wohl auf



REDAKTEURE AM PRANGER

Redakteure an den Pranger! Seite 123: Zur Beschreibung des Spiels *Stacker Blocks* habt ihr geschrieben, man müsse mithilfe von Tetraedern lückenlose Reihen bauen. Ein Tetraeder ist eine dreidimensionale Figur, die nur Dreiecke als Seiten hat. Kein Quadrat oder Würfel!

FREDERIK MÖLLERS, PER E-MAIL

„Ein Tetraeder ist ein Körper, der aus vier gleichseitigen Dreiecken besteht. Eine Pyramide auf einer Dreiecksgrundfläche. Der Leser hat Recht. Wenn der Hesse den Scheiß geschrieben hat, selbst schuld. Darauf hab ich ihn nämlich hingewiesen", petzte unser Mathe-Streber Alexander Geltenpoth auf meine Anfrage. Und riss den Kollegen ins Verderben. Wer will, kann sich unseren neu gestalteten Pranger ausschneiden, an die Wand kleben und **Joachim Hesse** ein bisschen bespucken oder Dart-Pfeile drauf werfen. Er hat's verdient.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Sauerteig	Fabulierte auf Seite 45 über die Spiele „Crouching Tiger" und „Hidden Dragon". Der Witz: Es handelt sich um EIN Spiel, das nach dem Film *Crouching Tiger, Hidden Dragon* benannt ist. Tja, Herr Sauerteig ist schlimm krank im Kopf. Solange er aber Bigge, Christian nicht für zwei Personen hält, dürfen wir ihn nicht entlassen.	Kosmas Pachinteridis, Stuttgart
Christian Bigge	Log gedruckt auf Seite 14, „Beben" (Name von der Redaktion geändert) sei ein Computer-, kein Videospiel. Dumm ist, dass es den Titel auch für die PlayStation 2 gibt. Das kommt davon, wenn man auf seiner privaten Sony-Konsole nur Sauna-Untensitzer-Spiele wie *Final Fantasy 10* und *Pro Evolution Soccer* daddelt, Herr Bigge!	Alexander Oschwald, Mönchengladbach
Michael Schmidt	Behauptete im Spielerforum *Half-Life* auf Seite 110, das HK G36 sei ein Scharfschützengewehr. Es ist aber ein Sturmgewehr. Wir sind froh, dass Herr Schmidt den Wehrdienst verweigern und Zivildienstleistender werden will. Unsere tolle Bundeswehr hätte also im Verteidigungsfall wenigstens noch eine hauchdünne Chance.	Robert Bahler, Marktdorf (und rund 5.259 weitere Leser)

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 ∧ (2)
JEDI KNIGHT 2
Raven



2 ∧ (4)
COUNTER-STRIKE,
Gooseman



3 ∧ (NEU)
DIABLO 2
Blizzard



4 V (1)
MEDAL OF HONOR
2015

5 ∧ (9)
INDIZIERTES SPIEL
Epic Games

ZENSIERT



6 V (5)
INDIZIERTES SPIEL
Gray Matter

7 V (3)
ALIENS VS. PREDATOR 2
Monolith



8 ∧ (NEU)
DUNGEON SIEGE
Gas Powered

9 ∧ (NEU)
EMPIRE EARTH
Stainless Steel



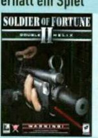
10 V (6)
NHL 2002
EA Sports

Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller
12	∧	(NEU)	STARCRAFT	Blizzard
12	∧	(NEU)	INDIZIERTES SPIEL	Remedy
13	∧	(NEU)	BLACK & WHITE	Lionhead
14	∧	(NEU)	GOTHIC	Piranha Bytes
15	∧	(NEU)	OPERATION FLASHPOINT	Bohemia
16	∧	(NEU)	IL-2 STURMOVIK	1C Maddox
17	∧	(NEU)	CIVILIZATION 3	Fireaxsis
18	∧	(NEU)	ANSTOSS 3	Ascaron
19	∧	(NEU)	MORROWIND	Bethesda
20	∧	(NEU)	ZANZARAH	Funatics



DU HAST GEWONNEN!

Björn Kinscher, Kiel
erhält ein Spiel



SOLDIER OF FORTUNE 2
(Test des Monats 6/2002)

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Die zock' ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

dem Silberling! Unter „Updates". Es war zugegebenermaßen nur eine von mehreren Versionen, die es von *CS* gibt. Lief also nicht bei jedem. Dumm. Weil uns so viele Leser deshalb auf den Sack gegangen sind, haben wir auf die aktuelle DVD noch mal alle Varianten gepackt, die's gibt. Hast du uns jetzt wieder lieb?

Das bekannte österreichische Ski-Ass Herrmann Maier ist auch im Schützenverein.

BÜGELTIPP



Und wir dachten, Frauen könnten wenigstens bügeln.

Foto: action press

*Argh, ich habe vor zwei Wochen die PCA abonniert und als Prämie das geile Teamkiller-T-Shirt bekommen, aber nun ist es hinüber, weil ihr nicht auf die Idee gekommen seid, auf die Vorderseite einen kleinen Vermerk zu drucken („Beim Bügeln bitte wenden"). Meine Freundin wollte nämlich den Kragen bügeln und kommt dabei voll über die Teamkiller-Schrift *heul*. Was soll ich jetzt machen?*

TRISTAN SCHNUG, PER E-MAIL

Verlass deine Freundin!

BEWERBUNG

Hallo Ascaron, ich besuche z. Zt. die 9. Klasse des Werner-von-Siemens-Gymnasiums. In der 10. Klasse habe ich ein Betriebspraktikum (vom 17.03.03 bis 28.03.03) zu absolvieren. Deswegen wollte ich euch unverbindlich fragen, ob ihr an so etwas Interesse habt. Wenn ja, schicke ich euch ein paar Referenzchen (was man als Schüler halt so macht, ich war einmal Landesmeister Mathematik von Sachsen-Anhalt). Da jeder diese Arbeit absolvieren muss, koste ich euch kein Geld.

FABIAN PREGEL, MAGDEBURG



STAR WARS
EPISODE II
NOKIA 3410
Find your Force
Er ist willensstark. Rebellisch. Leidenschaftlich. Heldenhaft. Du auch? Erlebe Anakin Skywalker in Star Wars Episode II. Im Kino. Den passenden Look für dein Handy gibt's unter www.nokia.de/findyourforce. Dort kannst du auch das Nokia 3410 Mobiltelefon kennen lernen. Der Spielpartner mit Bild-Betrachter, Bild-Editor, tollen Xpress-on™ Art-Covern und vielem mehr.
NOKIA
STAR WARS
Club NOKIA
Du schaust dir Kinofilme nicht einfach nur an. Du erlebst sie mit. Werde Mitglied im Club Nokia und erlebe Star Wars-Bildschirmgrafiken und -Klingeltöne. Einfach preisgünstig herunterladen unter www.club.nokia.de
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.de/findyourforce

Gedanken zum Thema „Amoklauf in Erfurt"

Klare Sache, dass eine Zeitschrift, die über PC-Spiele berichtet, die Gamer-Community angesichts der Ereignisse in Erfurt verteidigen muss. Ich denke, der Artikel hat die Meinung der meisten Spieler vertreten, jedoch ein Maß an Kontroverse bewahrt, so dass die Thematik sehr seriös rüberkam. Und Seriosität war genau das, was man bei Berichten in diversen Tageszeitungen und im TV vergebens suchte. Nur zu schade, dass die PCA in diesem Fall vom falschen Publikum gelesen wird. Man sollte euren Bericht – und vor allem Bigges Kommentar – mal in einer Zeitung drucken. Im Übrigen spiele ich Ego-Shooter, höre fast ausschließlich Metal, bin nicht vorbestraft und habe keinerlei Mordpläne. […]

CHRISTIAN SCHOTT, PER E-MAIL

[…] Auch möchte ich Ihnen für den Artikel ein großes Lob aussprechen. […] Ich als Mutter bin darauf bedacht, meine Kinder gewaltfrei zu erziehen. Aber wenn sie keine dieser Computerspiele spielen, würde sie sich diesen „Kick" vom Fernsehen holen. Es ist meiner Meinung nach nur eine Frage des Umgangs mit dem Menschen und dem Medium.

SABINE FLYGARE, BERLIN

„Wenn die letzte LAN geschlossen, Counter-Strike verboten und das Internet zensiert ist, werdet ihr merken, dass man seine Kinder doch erziehen muss."
(Zitat eines namentlich nicht bekannten Spielers)

Ich habe mit Interesse und gemischten Gefühlen Ihren Bericht über Actionspiele im Zusammenhang mit Erfurt gelesen. […] So denke ich ebenfalls, dass die Medienberichte in vollem Maße überzogen waren. Ich gehe sogar schon so weit, zu sagen, dass ich eine Mitschuld der sensationsgeilen Medien nicht ausschließe. […] Hingegen finde ich es traurig, dass in einer Zeitschrift wie der Ihren auf eine für mich recht unglückliche Art und Weise über die Medienberichte geurteilt wird. Sicher ist es an der gesamten Gemeinde der Actionspieler (zu welcher auch ich mich zähle), ihre Grundsätze zu verteidigen, doch empfand ich manche ihrer Kommentare und ihre Haarspalterei als überflüssig (z. B. „Wer im Spiel Geiseln tötet, wird sogar bestraft." […] Einen weiteren Kritikpunkt an Ihrem Artikel sehe ich in der Verharmlosung der Sportschützenvereine. […] Ebenso traurig empfand ich die Aussage der Zocker-Seite, da ich hier eine gefährliche Verharmlosung des Themas zu erkennen vermag.

KEVIN KLEINSTEUBER, ERFURT

Ich finde den Bericht hervorragend, da er deutlich die Fehler aufzeigt, die in der Berichterstattung von verschiedenen Presseorganen gemacht worden sind. Andererseits macht Herr Bigge zu einem gewissen Teil auch dieselben Fehler. […] Mich stört die Kritik an mir als Schütze. Ich denke, dass ich weder als Fan von Counter-Strike und anderer ähnlicher Spiele eine Gefahr darstelle, noch als verantwortungsvoller Sportschütze. […]

TIM OBERLE, OFFENBURG

[…] Ich bin mir ziemlich sicher, dass Menschen, die schon immer physisch labil waren, anfällig bzw. anfälliger auf Gewaltdarstellungen in Filmen oder Spielen reagieren, da sie Virtualität und Realität nicht unterscheiden können. Doch solche Menschen sind auch ohne Filme und Computerspiele eine potenzielle Gefahr. […] Dann wäre da noch die Sache mit den LAN-Partys. Die Politiker wollen sie verbieten, weil sie ihre Karriere, den Wahlkampf und die brutalen Computerspiele sehen. Dass man bei LAN-Partys neue Freunde kennen lernt sowie Teamwork und soziales Verhalten übt, interessiert scheinbar niemand.

SIMON TAPPE, WESTERHEIM

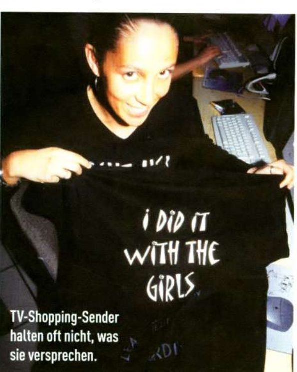
Wir sind nicht die Spielefirma Ascaron, Fabian. Pech, dass du das jetzt aus diesem Heft erfahren musst. Glück: Die Jungs und Mädels in Gütersloh lesen auch PC Action. Und wissen jetzt Bescheid. Andererseits: Was will eine Softwarefirma mit einem Landesmeister Mathematik, der nicht mal richtig E-Mails verschicken kann? Melde dich nach der Absage noch mal. Wir bräuchten jemand, der für uns Kaffee kocht. Du kostest ja nix. Das reicht uns als Einstellungsvoraussetzung.

DANKE!

Erst mal vielen Dank für das nette Water-Joe-T-Shirt, das ich gewonnen habe. […] Das war aber mal! Was habt ihr da eigentlich für 'ne schlechte Qualität verschickt? Ich wollte es nur einmal bei 30 Grad durchs Wasser ziehen, damit der Chemie-Geruch rausgeht, und jetzt kann ich es meinem Kater überziehen! Dem würde es vielleicht gerade noch passen … Und die Unterschriften sind auch nicht mehr da! Da gewinn ich schon mal was und dann ist es von so schlechter Qualität …

DANIEL SCHÜTTPELZ, PER E-MAIL

Weil's so schön ist, wenn sich jemand persönlich für einen Gewinn bedankt, verdienst du eine Antwort. Wir geben zu: unser Fehler! Wir hätten dir wohl eine Anleitung mitschicken müssen. Wo draufsteht: „Wer das T-Shirt wäscht, muss damit rechnen, dass die Autogramme verschwinden. Sie sind nämlich nicht aufgestickt, sondern mit Stiften geschrieben worden." Wir überschätzen den IQ unserer Leser dauernd. Sorry dafür, Daniel!



TV-Shopping-Sender halten oft nicht, was sie versprechen.

Was ist das? Da gewinne ich das erste Mal bei einem Gewinnspiel und dann das! Ein simples, weißes Blatt Papier. Und was steht drauf?

„Gewonnen! Hallo, herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit dem neuen T-Shirt. Gruß, Harald."

Wie? Spaß? Das nehme ich doch nicht als O…-Hilfe. Super. Da bekommt man mal einen Brief von dir und dann das. Hat das euer Praktikant geschrieben und du hast deinen Namen unter den Wisch gesetzt? […]

MICHAEL HOFMANN, LUDWIGSHAFEN

Ich geb dir einen Tipp, Michael: Wasch das T-Shirt, nachdem du o… na, du weißt schon. Sonst läuft's ein.

WERBUNG. BÄH!

[…] Als ich die Ausgabe 6/2002 auf Seite 103 aufschlug, wurde mir regelrecht schlecht. Was die bei MTV jackass machen, ist so dämlich, dass es den Sonder-

Ich halte die Waffengesetze in Deutschland für schlecht. Ob Sportschütze oder nicht, niemand sollte eine Waffe für sich selbst beanspruchen dürfen. Jedenfalls nicht für „private Zwecke". Damit meine ich den privaten Gebrauch. Die Waffen sollten im Verein aufbewahrt werden.

VOLKAN YAMAER PER E-MAIL

[...] Wenn „blutige" Spiele verboten werden, werden wir Spieler andere Wege finden, sie uns zu beschaffen. Da immer mehr Haushalte über DSL-Flatrates verfügen, werden wir legalen Spielekäufer gezwungen, uns strafbar zu machen. [...]

MANUEL PRIESTER PER E-MAIL

Glückwunsch! Ein sehr guter Beitrag. Die Situation ist objektiv und eindeutig dargestellt.

HERMANN ACHILLES, GESCHÄFTSFÜHRER DES VERBANDES DER UNTERHALTUNGSSOFTWARE DEUTSCHLAND (VUD)

Großes Lob an Christian Bigge, denn er hat in seinem Artikel genau das geschrieben, was viele Spieler denken.

ROBERT BAUER PER E-MAIL

[...] Ich bin Schüler eines Gymnasiums und ich habe erkannt, wo die Schwächen des Staates Deutschland stekken: in der mangelnden Finanzierung des Bildungswesens.

IN STILLEM GEDENKEN AN DIE OPFER, JOHANNES WROSCH, BERLIN

War ja klar. In der allgemeinen Presselandschaft ist's in Sachen Erfurt urplötzlich so ruhig geworden wie in einer Nervenklinik nach der Verteilung des Valiums. Sind Schlagworte à la „Tötungssimulation", „brutalste Killer-Spiele" und „Trainingsgelände für Massenmörder" zu fad geworden? Haben manche Journalistenkollegen den Vorfall mittlerweile vergessen? Ey, wir haben was gegen Alzheimer! Unsere Leser auch. Das beweisen die vielen, vielen Zuschriften. Wir analysieren also weiter. Mit dem Blickpunkt ab Seite 36.

schulbus-Radkappen-Streichern von MTV-Glotzern vielleicht gefällt, aber was auf diesem Bild abgeht, gehört nicht in eine PC-Zeitschrift. [...]

THOMAS STEINER PER E-MAIL

Du denkst, ich würde dich wegen des leicht abgeänderten Namens nicht erkennen, was? Thommy Steiner! Schlagerfuzzi! Herzloses Schwein! Die Menschheit mit Liedern wie „Die Fischer von San Juan" quälen. Und sich dann über eine Werbeanzeige beschweren. Hau bloß ab, du Aushilfsstimmband!



Foto: action press

Unser Leser Thomas Steiner: als Kind (oben) und heute (unten).

BESCHIMPF MICH!

[...] Ich dachte, Sie wären ein schlechter Mensch, aber Ihre E-Mail-Antworten beweisen das Gegenteil. Ich bin echt enttäuscht. [...]

JEROME GEBHARD, PER E-MAIL

Da muss ein Unbefugter mein Outlook benutzt haben. Entschuldigung, Jerome. Du Idiot! Penner! Bro'Schiss-Fan! Besser? Soll mir mal noch jemand nachsagen, ich ginge nicht auf Leser ein.

MORD! DROHUNG!

Österreichische Fußball-Nationalspieler schießen schlecht.

Ich fühle mich im Namen aller Österreicher verpflichtet, Sie aufzufordern, Ihre primitiven Witzchen über uns in Zukunft zu unterlassen! [...] Bitte bedenken Sie, dass ich durch das Konsumieren von gewaltverherrlichenden Spielen wie CS mit der Handhabung von Waffen bestens vertraut bin. [...] Betrachten Sie diese Kundgebung [Uuahaa! Sie meinen wohl: Ankündigung!/Anm. Textchef Michael Ploog] *als offizielle Morddrohung!*

PHILIPP SCHNEIDER, PER E-MAIL

Och neee, nicht noch eine Morddrohung. Na gut, hab sie auf meiner Liste notiert. Aber schön brav hinten anstellen und warten, bis Sie an der Reihe sind, Schneider! Nur: Wenn Sie so schlecht schießen wie die Blindgänger der österreichischen Fußball-Nationalmannschaft, mache ich mir eher Sorgen, Sie könnten sich versehentlich selbst treffen.

ADRESSE? HÄ?

[...] Warum muss man seine Adresse bei der E-Mail angeben? Versucht ihr etwa, mit lustigen Namen euer Heft zu füllen oder hat das 'nen Sinn?

DANIEL KUHLES, SANGERHAUSEN

Klar. Wir verkaufen die Adressen an Erotik-Versandhäuser. Viel Spaß mit den Katalogen.

KATZENPISSE

Lieber Leserbriefonkel, ich weiß ja, dass ich dich eigentlich nicht mit banalen Dingen wie „MEIN RECHNER STÜRZT AB, WENN ICH DIE CD SPIELEN WILL!!!" oder „MEINE KATZE HAT MIR SCHON WIEDER HINTER DIE COUCH GEPIESELT!!!" nerven sollte, [...] aber [...]

SANDRA GROCHOW, PER E-MAIL

Exakt, Sandra! Bist ein schlaues Mädel! Wer mich nervt, kriegt 'ne blöde Antwort. Zum Punkt mit der Katze: Das sind meine Lieblingstiere. Die gefallen mir. Ich hatte mal einen Kater. Der hieß Felix. Eines Tages ist ein Lkw drübergefahren. Danach hat mir meine Katze nicht mehr so gut gefallen und ich habe sie einem frisch verliebten Pärchen als Kamin-Teppich verkauft.

FRAGE:

MAFIA?????

MOMME RAKOW, PER E-MAIL

Das sehen wir genauso, Momme. Mindestens. Wenn nicht mehr. Gegenfrage: Hä?

AHHH!!! BLUT!!!

Ich habe es fast nicht glauben können, wie unwissend Redakteure sein können. Tanja Bunke schreibt auf Seite 83 der PC Action 6/2002 zum Test von Blood Omen 2: „Besitzen Vampire neuerdings einen imaginären großen Strohhalm zum Blutsaugen?" Das ist doch ganz klar kein Strohhalm, sondern die Tremere Disziplin Thaumaturgy mit dem Path of Blood auf Stufe 4 (auch Theft of Vitae genannt). [...] Kain konnte das schon in Blood Omen – Legacy of Kain auf der PlayStation und wird es höchstwahrscheinlich von einem Tremere Antitribu gelernt haben (deren Existenz ja nun bewiesen ist, da Kain kein Tremere ist, weil er aufgrund seiner späteren physischen Veränderungen – siehe Soul Reaver – eher Gangrel-Blut in sich zu tragen scheint ... könnte also ein Caitiff sein, der mal von einem Gangrel genascht hat, vielleicht sogar Diablerie betrieben hat!). [...]

ROGER VON RÜDEN, DORTMUND

Stimmt, Roger, könnte sein. Es könnte aber auch sein, dass zu viel *Blood Omen*-Spielen irgendwie ein Klugscheißer-Hormon im Gehirn freisetzt. Man weiß es nicht so genau.



Nasenbluten: Vielleicht doch besser Kopf in den Nacken legen?

KLUGSCHEISSER DES MONATS



Liebe Kinder! Bitte nicht mit Papis Auto nachmachen!

[...] Ich beziehe mich auf die Heft-CD der Ausgabe 6/2002, Demo/Menues/Videos/Vorschau/UT 2003. Es wird am Anfang des Trailers eine Verkehrssituation auf einer BAB gezeigt, wo, unabhängig von der subjektiv eingeschätzten Geschwindigkeit, die Sicherheitsabstände zwischen den Fahrzeugen nicht eingehalten werden. In der nachfolgenden Kameraeinstellung wird in selbstherrlicher Weise das Tachometer eingeblendet, das eine Geschwindigkeit von ca. 180 bis 190 km/h anzeigt. Aufgrund der bekannten Abstände zwischen den Fahrbahnmarkierungen und deren Länge lässt sich so genau ausrechnen, welchen Abstand „Ihr" Fahrzeug zum Vordermann einnimmt (zu Ihrem Vorteil grob geschätzt ca. 40 Meter!). Allein dies ist schon eine strafbare Handlung: „Weniger als 4/10 des halben Tachowertes ab einer Geschwindigkeit von 130 km/h = Regelsatz: 75 Euro". Dies ist aber noch nicht alles, denn zu allem Übermut nimmt die junge Dame am Steuer auch noch bei dieser hohen Geschwindigkeit eine Hand vom Steuer, um eine obszöne Geste zu zeigen. Ich frage mich allen Ernstes: Wollen Sie, die Sie ein Magazin vertreten, welches überwiegend junge Leute im Alter von 15 bis 25 anspricht, Toleranz, Rücksicht, Verständnis und Solidarität zu üben, mir glaubhaft weismachen, ERNSTHAFT zu sein, wo täglich junge Menschen genau aufgrund dieser von Ihnen verherrlichten TATSACHE, „COOL" zu sein (Rasen ist ja Hype!), sterben? Ich vermisse eigentlich bei diesem „Video" einen „coolen" Rock-Soundtrack à la Slipknot oder Rage against the Machine. [...]

JÖRG BALS, PER E-MAIL

Die Lizenz-Gebühren für die Musikstücke besagter Bands überschritten leider unseren Etat. Vielleicht beim nächsten Mal. Ja?



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* Wir versuchen, möglichst viele Zuschriften per E-Mail zu beantworten. Wir haben Sie nämlich lieb! Auch wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen. Los jetzt! Ab die Post! An

LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.

SPERRMÜLL ABFUHR

Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an

LESERBRIEFE@PCACTION.DE mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 Flagge „Port Royale" (Motiv: Schwere Magersucht)
1 Aufkleber „Warcraft 3" (ziemlich verknickt)
1 Flasche Drachenblut „Dragonfarm" (saures Bier)

BLICKPUNKT



Stefan Nussbaum, Geschäftsführer von Vivendi Universal Deutschland, stand uns Rede und Antwort.

Lies doch mal Klartext!

Nach der Bluttat von Erfurt stand kein anderer Spielehersteller derart im Kreuzfeuer der Kritik wie Vivendi Universal, das in Deutschland Counter-Strike vertreibt. Der Shooter wurde von der BPjM aber nicht indiziert. Grund für Jubelstürme bei Stefan Nußbaum, dem deutschen Vivendi-Chef? Wir haben nachgehakt ...

PC ACTION Am 16. Mai hat die BPjM entschieden, dass die US-Version von *Counter-Strike* nicht in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen wird. Dennoch wollen Sie nur noch die entschärfte deutsche Version vertreiben und bieten Besitzern des Originals sogar ein Umtauschrecht an. Ist das nicht indirekt ein Eingeständnis, dass *Counter-Strike* doch nicht ganz unschuldig am Amoklauf sein könnte?

Stefan Nußbaum: Nein. Diese Aktion ist die logische Konsequenz aus unserer und der Argumentation der Community bei der BPjM. Wir haben immer wieder dementiert, dass ein Zusammenhang zwischen Computerspielen und realer Gewalt besteht, wobei wir uns auf entsprechende Untersuchungen stützen. Weiterhin haben wir uns – genau wie die Community – mit sehr viel Engagement in die Diskussion um das gelaufene Indizierungsverfahren der BPjS eingebracht. Man kann aber nicht verneinen, dass durch die Geschehnisse in Erfurt viele Menschen Computerspiele argwöhnischer betrachten. Bezüglich des Umtauschangebotes wollen wir lediglich besorgten Eltern und auch Spielern, die aufgrund der Debatte lieber eine weniger „martialische" Version spielen möchten, entgegenkommen. Es ist ja niemand gezwungen, das Angebot anzunehmen.

PC ACTION In einer Presseerklärung von Vivendi heißt es, dass Sie sich zukünftig „auf die Entwicklung konsensfähiger Spiele für den deutschen Markt konzentrieren" wollen. Was genau sind konsensfähige Spiele und heißt das, dass wir von Vivendi keine Actionspiele mehr erwarten dürfen?

Stefan Nußbaum: Dies ist in keinem Fall so. Wir werden auch weiterhin Actionspiele im deutschen Markt vertreiben und zwar genauso, wie wir dies bereits seit Jahren tun. Spiele wie *Half-Life*, *Counter-Strike* etc. haben wir schon seit Jahren an die Gegebenheiten des deutschen Marktes angepasst. Von daher ändert sich erst einmal nichts. Wir verzichten lediglich momentan darauf, die Original-US-Versionen in Deutschland zu vertreiben.



PC ACTION Bundeskanzler Gerhard Schröder nannte die Nicht-Indizierung von *Counter-Strike* ein „völlig verkehrtes Signal", Bundesfamilienministerin Christine Bergmann hält das Spiel für „unerträglich". Wie stehen Sie zu diesen Äußerungen?

Stefan Nußbaum: Ich kann derartige Äußerungen kaum nachvollziehen. Zudem hat sich Frau Christine Bergmann in einem Brief an uns persönlich für den Schritt bedankt, dass wir beabsichtigen, vorerst keine USK-18+-Original-US-Versionen mehr zu vertreiben. Das Hauptargument der BPjM, das Spiel nicht zu indizieren, war, dass es als reines Online-Multiplayer-Spiel die Kommunikation und den Sportsgeist der teilnehmenden Spieler fördert. Wie wir und auch die Spieler immer wieder betonen, haben eigenbrötlerische und teamunfähige Spieler nicht die Chance, bei diesem Spiel zu gewinnen. Im Grunde genommen hat sich in den letzten Jahren – für viele scheinbar unbemerkt – eine neue Jugendkultur entwickelt, in deren Zentrum eben nicht der immer viel zitierte „vereinsamte Spieler" steht, sondern Jugendliche, die zusammentreffen, miteinander über nationale Grenzen hinaus spielen und sich dadurch eben auch langjährige Freundschaften entwickeln. Das Gremium der BPjM hat dies durchaus erkannt und mit der Nicht-Indizierung der Community und auch uns Recht gegeben.

PC ACTION Inzwischen wurde der Gesetzentwurf zur Neuregelung des Jugendschutzes vorgestellt, der in drei wesentlichen Punkten die Spielebranche berührt. Wie stehen Sie zu folgenden Änderungsvorschlägen?
Schwer jugendgefährdende Spiele sollen auch ohne Indizierung der BPjM mit weitreichenden Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt werden können.
Die Kompetenzen der BPjM sollen erweitert werden. Die Bundesbehörde soll in Zukunft auch ohne ausdrücklichen Antrag tätig werden dürfen.

Stefan Nußbaum: Prinzipiell möchte ich gern erst einmal abwarten, welche Neuregelungen in letzter Konsequenz beschlossen werden. Die Frage nach den erweiterten Kompetenzen der BPjM klingt fast so, als müssten wir uns vor Prüfverfahren dieser Art fürchten – müssen wir aber nicht. Wir können bereits im Vorfeld sagen, welche Spiele voraussichtlich Indizierungskandidaten sind.

PC ACTION Eine verbindliche Altersregelung, wie sie schon bei Filmen existiert, soll für Computerspiele eingeführt werden.

Stefan Nußbaum: Diese Reglung unterstützen wir durchaus. Wir erfüllen seit Jahren den Tatbestand, dass wir unsere Spiele freiwillig durch die USK testen lassen und diese dann auch mit der entsprechenden Altersfreigabe versehen. Endlich wird durch das Gesetz auch uns als Vertrieb eine verbindliche Rechtssicherheit eingeräumt sowie eine eindeutige Kriterienfestlegung für eine entsprechende Altersfreigabe geschaffen. Natürlich haben wir in letzter Konsequenz keinerlei Handhabe, an wen die Spiele ausgegeben werden. Eine verbindliche Altersregelung würde zumindest verhindern, dass Spiele, die eine Freigabe von 18+ erhalten, an ein jüngeres Publikum abgegeben werden.

PC ACTION Wer sollte Ihrer Meinung nach die Altersfreigaben für Computerspiele festlegen?

Stefan Nußbaum: Ich denke, dass ein Gremium wie die BPjM, die sich aus den verschiedensten Vertretern der deutschen Bevölkerung zusammensetzt, durchaus geeignet ist, um über eine Altersfreigabe von Spielen kompetent entscheiden zu können. Wünschenswert wäre es, wenn das Prüfungsgremium zusätzlich Experten aus der Industrie und/oder Computerspieler zu Rate ziehen würde.

PC ACTION Für Irritationen hat ein geplanter Fernsehbeitrag des ARD-Magazins *Monitor* über Vivendi Universal gesorgt, der nach der Nicht-Indizierung von *Counter-Strike* plötzlich abgesagt wurde. Auf Nachfrage teilte die Redaktion mit, dass man das Thema neu aufbereiten wolle. Wovon sollte der Beitrag handeln und was ist tatsächlich vorgefallen?

Stefan Nußbaum: Unter Vortäuschung falscher Tatsachen hat sich ein Film-Team Zugang in unsere Niederlassung verschafft, einzig und allein mit dem Ziel, uns als Firma zu diskreditieren und auf die Welle der undifferenzierten Medienhetze aufzuspringen. Ausgehend von Berichten scheinbar seriöser Medien wie z. B. der *F.A.Z.* – die ein Herausgeber höchstpersönlich verfasste, ohne selbigen Artikel namentlich zu kennzeichnen – wurde der pressetechnische Unfug auch von Sendungen wie *Report* und *Frontal* und vielen anderen quoten- und wahlkampfmotiviert zelebriert. Fakten, Information und Aufklärung blieben dabei anfänglich vollends auf der Strecke: Pauschalisierung, Stigmatisierung und Diffamierung standen auf dem Programm. Dass dies, im Gegensatz zur unsäglichen Diskussion über gewaltauslösende Ursachen im Zusammenhang mit Computerspielen, tatsächlich zu Enttabuisierung und somit Gewaltausübung führen kann, scheint dabei kaum zu kümmern. In Anbetracht der Millionen begeisterter jugendlicher und erwachsener Computerspieler in Deutschland ist dieses Vorgehen nicht weniger Medien der eigentliche Skandal.

PC ACTION Ohne Zweifel hat die Spieleindustrie durch die Diskussionen nach Erfurt einen Imageschaden davongetragen. Welche Maßnahmen sind Ihrer Meinung nach zukünftig notwendig, um diesen Schaden abzutragen und die Spielebranche wieder in ein freundlicheres Licht zu rücken?

Stefan Nußbaum: Mehr Transparenz und Aufklärung wäre wünschenswert. Gerade im Bereich der LAN-Partys ist es ja nicht so, dass diese just über Nacht entstanden. Die Community besteht schon seit Jahren, nur leider hat sich vorher keiner dafür interessiert, falls doch, ist leider nicht selten klischeehafte Vorverurteilung anstelle von Aufklärung praktiziert worden.

PC ACTION Gibt es für Sie eine Art Quintessenz oder Lehre, die man aus den vergangenen Wochen ziehen sollte?

Stefan Nußbaum: Es ist verständlich, dass die Öffentlichkeit nach dem Drama in Erfurt auf der Suche nach der Schuldfrage gern schnelle Lösungen finden möchte. Aber auf die Frage, warum ein junger Mensch eine derartige Tat verübt, kann und wird es keine einfache Antwort geben. Die Lehre, die ich aus den Vorfällen ziehe, ist, dass wir uns unserer Verantwortung noch stärker als in der Vergangenheit bewusst werden müssen. Sicherlich ist nicht alles, was in Computerspielen darstellbar ist und auch dargestellt wird, tatsächlich darstellenswert. Die Community hat sich unserer Meinung und Argumentation, insbesondere im Fall *Counter-Strike,* angeschlossen, dass es bei dem Spiel einzig und allein um das Spielprinzip und die Spannung und nicht um voyeuristische Darstellung von Gewalt geht. Eingedenk dieser Konsequenz aus den letzten Monaten werden wir unseren Einfluss auf unsere Studios geltend machen, insbesondere unsere Produkte dahingehend zu überprüfen.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview!

> „Computerspiele werden nach Erfurt argwöhnischer betrachtet. In letzter Konsequenz haben wir keinerlei Handhabe, an wen die Spiele ausgegeben werden."

Wake up in slow motion...



...end up in high speed.

AUF DVD

Entscheidung mit Signalwirkung
Stimmungen, Irrungen und Wirrungen: Ein Videoprotokoll zum Tag der Nicht-Indizierung von Counter-Strike in Bonn finden Sie auf der DVD.

Viel Rauch um Nichts?

Sven Spilker (links) und Rami Allouni haben Counter-Strike vor der Indizierung gerettet. Aber das wissen Sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht ...

„Unerträglich" findet Familienministerin Christine Bergmann Counter-Strike. Aber die BPjM spurte nicht. Sie stufte den Mehrspieler-Shooter als nicht jugendgefährdend ein.



Bundeskanzler Gerhard Schröder und Familienministerin Christine Bergmann waren über die Entscheidung der BPjM verärgert.

Bonn, Donnerstag, 16. Mai 2002, 15:30 Uhr. Elke Monssen-Engberding, Chefin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), verliest den entscheidenden Satz: „Das Computerspiel *Counter-Strike* wird nicht in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen." Eine unerwartete Entscheidung der Behörde, mit der nach dem Amoklauf von Erfurt Ende April und anschließender Medienhetze (PC ACTION berichtete) niemand gerechnet hat. Auch nicht mehr die beiden 24-jährigen Sven Spilker und Rami Allouni, zwei auserwählte *Counter-Striker*, die im Auftrag der Fangemeinde die Indizierung des Mehrspieler-Shooters verhindern sollten und letztlich verhindert haben. Bei *Counter-Strike* ginge es vornehmlich um strategische Vorgehensweisen und Kommunikation, kurzfristige Action stünde nicht im Vordergrund und explizite Gewaltdarstellung gebe es nicht, heißt es in der Urteilsbegründung der Prüfstelle. Damit folgte das BPjM-Zwölfergremium der Einschätzung der Spielerstellvertreter und der Vertriebsfirma Vivendi in allen Punkten.

WIDER DEN ÖFFENTLICHEN DRUCK

Diese Argumentationskette hatten Rami und Sven zuvor tagelang eingeübt, mit der vagen Hoffnung vor dem Gremium aus Vertretern von Kunst, Literatur, Jugendhilfeorganisationen, Lehrerschaft und Kirchen Gehör zu finden. „Eine halbe Stunde Redezeit hatte man uns im Vorfeld zugestanden", berichtete Rami, unter anderem Trainer der deutschen CS-Nationalmannschaft, „letztlich durften wir aber nur in knapp drei Minuten Szene und Spiel vorstellen." Die Stimmung war bis zur endgültigen Entscheidung schlecht, auch wenn die

sachliche Diskussion im Gremium von den beiden gelobt wurde. Sven: „Das war schon okay, aber ich glaube nicht, dass die Prüfstelle dem öffentlichen Druck standhalten kann." Konnte sie doch und diesem Mut muss man Respekt zollen.

KEIN BAUERNOPFER

„Wir haben versucht, die Ereignisse von Erfurt so weit wie möglich bei der Entscheidung außen vor zu lassen", erläutert BPjM-Chefin Elke Monssen-Engberding in der Pressekonferenz. Erstaunlich, wo sich doch zuvor etliche Politiker und Medien auf ein Schuldszenario zur Erklärung der Morde festgelegt hatten. Der Amokläufer Robert Steinhäuser habe mit *Counter-Strike* seine Tat zuvor eingeübt, hieß es vielfach, deshalb gehörten solche Spiele unbedingt verboten. *Counter-Strike* war fest eingeplant als erstes Bauernopfer – und wurde durch die Entscheidung quasi in letzter Sekunde vom Richtblock gezerrt.

COUNTER-STRIKE WAR'S NICHT

Ein Freibrief für alle Computerspieler und -spielehersteller? Sicherlich nicht. Eine Entscheidung über einen Einzelfall, den die BPjM zum Glück von den Ereignissen in Erfurt trennen konnte. Dafür, dass das Spiel *Counter-Strike* eben nicht als einfaches Erklärungsmodell für die Hintergründe der Bluttat herhalten kann, tauchten später noch weitere Indizien auf. Etwa in einem Schreiben des Hessischen Instituts für Lehrerfortbildung, in dem es heißt: „Seit dem Schuljahr 1995/96 testen wir Software und Videospiele. [...] Unsere Untersuchungen und Tests zeigen eindeutig, dass unsere Schülerinnen und Schüler durch PC- und Konsolenspiele nicht aggressiver oder gewaltbereiter werden, das Gegenteil ist eher der Fall." Indiz 2: Bis heute ist noch nicht einmal geklärt, ob Attentäter Steinhäuser überhaupt *Counter-Strike* besessen hat, über den dazu benötigten Internetanschluss verfügte er angeblich ebenfalls nicht. Indiz 3: Im inzwischen von Steinhäuser erstellten Täterprofil der Erfurter Polizei heißt es, Computerspiele hätten für die Tat keine Rolle gespielt.

ALLES WIRD ANDERS?

Im Internet brach bei der Spielergemeinde nach der Entscheidung der BPjM der Jubelsturm los, viele Politiker reagierten erwartungsgemäß verstimmt. Bundeskanzler Gerhard Schröder äußerte sich mit den Worten: „Ich halte das für ein absolut verkehrtes Signal." Seine Familienministerin Christine Bergmann ging noch einen Schritt weiter: „Ich werde nach Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes diesen Vorgang noch einmal aufgreifen." Vorsicht Frau Bermann, so leicht geht das gar nicht. Nach geltendem Recht kann eine Entscheidung der BPjM nur innerhalb eines Monats vom Antragsteller, sprich dem zuständigen Jugendamt, gerichtlich angefochten werden. Diese Frist ist aber längst abgelaufen, wenn das für den Sommer geplante neue Jugendschutzgesetz (siehe Kasten) in Kraft treten sollte. Und durch das neue Gesetz soll die Stellung der BPjM sogar gestärkt werden. Dafür, dass man seitens der Politik vielfach mit vorschnellen Schlussfolgerungen und unüberlegten Äußerungen hantierte, hagelt es inzwischen auch Kritik aus den eigenen Reihen. So veranstaltete etwa die Junge Union Mitte Mai selbst eine LAN-Party, auf der auch *Counter-Strike* gespielt wurde. Veranstalter Oliver Glöckner schlug gegenüber *heute.online* moderate Töne an: „In meinen Augen liegen die Probleme nicht bei solchen Spielen, man muss den Leuten bewusst machen, dass es einen Unterschied zwischen Fiktion und Realität gibt." Hoffen wir, dass die Zeit für Anschuldigungen vorbei ist und eine sachliche Diskussion fortgeführt wird. Die Bundesregierung scheint daran interessiert zu sein. Wir begrüßen, dass Computerspiele durch das neue Jugendschutzgesetz verbindliche Altersfreigaben bekommen sollen. Daran können sich nicht nur Eltern orientieren, sondern auch die Hersteller, denen hoffentlich ein umfassender Kriterienkatalog vorgelegt wird. Wohl utopisch, aber unser Wunsch: Politiker, die im Selbstversuch Computerspiele auf sich wirken lassen. Bitte zocken Sie doch mal mit uns, Frau Bergmann oder Herr Beckstein! CHRISTIAN BIGGE

Regel das mal!

Bereits im Sommer soll ein neues Jugendschutzgesetz rechtskräftig werden. Die Vorlage hat bereits in erster Lesung den Bundestag passiert und stieß auf breite Zustimmung in allen Fraktionen. Folgende Änderungen sind geplant:

- Verbindliche Alterskennzeichnung von Computerspielen. Der Handel darf Spiele an Kinder nur gegen Altersnachweis verkaufen.
- Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) darf auch ohne Antrag eines Jugendamtes ein Indizierungsverfahren einleiten. Dadurch sollen möglichst alle jugendgefährdenden Inhalte erfasst werden.
- Die BPjM kann auch Online-Inhalte indizieren.
- Künftig wird zwischen „Trägermedien" (wie Bücher, Musik-CDs, Videokassetten, CD-ROMs, Cover-CDs/DVDs) und „Telemedien" (das sind Online-Medien) unterschieden. Trägermedien sollen ebenfalls eine verbindliche Alterskennzeichnung erhalten.*
- Auch ohne Indizierung durch die BPjM sollen Trägermedien mit Verkaufs-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt werden, wenn sie den Krieg verherrlichen, Menschen in einer ihre Würde verletzenden Weise darstellen oder Jugendliche in geschlechtsbetonter Körperhaltung zeigen.

Das würde bedeuten, dass Cover-CDs/DVDs von Spielemagazinen jeden Monat einzeln überprüft werden. Mit weniger aktuellen Inhalten aufgrund zeitintensiver Prüfverfahren und/oder einer PC ACTION „frei ab 16 Jahren" muss gerechnet werden.

Das Hessische Institit für Lehrerfortbildung konstatiert: PC- und Videospiele sind nicht Schuld am Amoklauf von Erfurt.

Auch wir (Hessisches Institut für Lehrerfortbildung, Abtl. EBA/CAUSA, Softwareprüfstelle) sind der Meinung aller ernstzunehmender Experten, dass ein Verbot von PC- und Videospielen nur blinder Aktionismus wäre:

Seit dem Schuljahr 1995/96 testen wir Software und Viedeospiele verschiedener Hersteller und Firmen, die wir unentgeltlich zur Verfügung gestellt bekommen. Unsere Untersuchungen und Tests zeigen eindeutig, dass **unsere Schülerinnen und Schüler** (Testpersonen sind zwischen sechs und zwanzig Jahren - Grundschule, Gesamtschule, Berufsschule) **durch PC- und Konsolenspiele nicht aggressiver oder gewaltbereiter werden, das Gegenteil ist eher der Fall.**



16. Mai 2002: Elke Monssen-Engberding und BPjM-Referentin Ute Kortländer begründen die Nicht-Indizierung von Counter-Strike.



Im „Giftschrank" der BPjM in Bonn lagern alle indizierten Spiele der letzten Jahre.


GROM
HELLSCREAM
Der mächtige Anführer des Warsong Clans verfiel dem dunklen Einfluss der Dämonen. Jetzt will er sich und sein Volk von diesem Fluch befreien.



Perfekt getarnt: Drei Bots aus America's Army vor den Toren der Messehalle.

SCHON GEHÖRT?

Vorhang auf für *Return to Castle Wolfenstein 2*. Mit der „Game of the Year Edition" bringt Activision zehn neue Einzel- und zehn neue Mehrspieler-Karten ins Rennen. Die Entwickler: Mad Dog sowie Nerve und Splash Damage.

„*Dark Project 3* kommt raus, irgendwann", berichtete uns dessen Produkt Direktor Randy Smith. Mehr dürfen wir nicht verraten.

Mit über 100.000 Spielern läutet Westwood Anfang Mai die Betatestphase seiner neuen Online-Weltraumsimulation *Earth & Beyond* ein. Im August soll der Verkauf starten.

THQ präsentierte neben zahlreichen Promis sogar Spiele, zum Beispiel Action-Ballerei *Yager*.

Horror pur: Majesco veröffentlicht im November den Vampir-Nazi-Schocker *BloodRayne* (noch kein Vertrieb in Deutschland) und für Anfang 2003 kündigt Wanadoo das Schlächter-Spiel *Jack the Ripper* an.

Beim vierten Teil von Sierras *SWAT*-Reihe *Urban Justice* dreht sich alles um den Kampf gegen die Bandenkriminalität im Jahr 2006 in Los Angeles. Ab Oktober sorgen Sie in 16 Missionen als Anführer oder Mitglied eines Sondereinsatzkommandos für Ordnung.

Eine erste spielbare Version vom Rennspiel zur TV-Serie *Starsky & Hutch* zeigte Empire. Außerdem dort gesichtet: die Geistersimulation *Ghost Master*, bei der Sie aus der *Sims*-Perspektive unschuldige Leute erschrecken.

Keine 500 Meter von der Messe entfernt drehte Pop-Superstar Shakira das Video zu ihrer neuen Single „Underneath your Clothes". Und zwar im Hotel Figueroa, das auch die PC-Action-Redakteure Christian Sauerteig und Joachim Hesse beherbergte.

Filmregisseur John Carpenter tauchte persönlich beim Spiel zu seinem Horrorklassiker *The Thing* (siehe Seite 51) auf.

Erst gegen Jahresende erscheint das ambitionierte Online-Rollenspiel *Shadowbane* von Wolfpack.

Lock On: Modern Air Combat ist die neue Flugsimulation von Ubi Soft. Außerdem bei den Franzosen gesichtet: die Umsetzung des Fantasy-Films *Crouching Tiger, Hidden Dragon* und das Jump & Run *Rayman 3: Hoodlum Havoc*.

Klingt merkwürdig, sah aber gut aus: Wanadoos Strandfußballsimulation *Pro Beach Soccer*.



AUF DVD

Video zur E3

Heiße Frauen, coole Spiele und jede Menge Blödsinn: Wir lassen wirklich nichts aus, um Ihnen Messeflair zu vermitteln. Neben einem Video mit Impressionen haben wir Filme zu 18 der spannendsten Spiele auf der DVD.

Wo sind die Terroristen?

Zum Glück nicht auf der E3. Hier tummelten sich nur jede Menge Verrückte, die mit Spielen ihr Geld verdienen. Und wir waren für Sie dabei.

Los Angeles, 22. Mai 2002, ein sonniger Morgen. „Hoppla, das sind ja ganz schöne Sicherheitsvorkehrungen hier!", denken sich Joachim Hesse und Christian Sauerteig, als die beiden auf das Areal des Convention Centers zusteuern. Bereits aus der Ferne zeichnen sich Panzer, Jeeps und reichlich Soldaten der US Armee vor dem Eingang ab. Seltsam. Dabei treffen sich auf der Electronic Entertainment Expo (kurz E3) bloß friedliebende Spieleentwickler, Herausgeber, Distributoren und Pressevertreter aus aller Herren Länder, um kommende Spieleperlen zu bewundern. Was also soll die Militärpräsenz? Da hilft nur Fragen. „Seid ihr hier für die Sicherheit zuständig?" „Nein, wir machen Werbung für *America's Army*." Ah ja. Was es mit diesem Gratisspiel auf sich hat, erfahren Sie auf Seite 66. „Kommt ihr aus Deutschland?", fragt einer der Uniformierten. „Ich war ein paar Jahre in Nürnberg stationiert." Die Welt ist klein. Kurze Zeit und eine Ausweiskontrolle später betreten zwei PC-Action-Redakteure das knapp zwölf Fußballfelder große Messegebäude.



JOACHIM HESSE TRÄUMT NACHTS VON ...

- **DOOM 3 ...** denn was wäre ein Albtraum ohne so widerliche und blutrünstige Monster wie aus id Softwares Jüngstem?
- **TRON 2.0 ...** weil er schon immer mal wissen wollte, was sein PC treibt, wenn er sich unbeobachtet fühlt.
- **UNREAL TOURNAMENT 2003 ...** weil er mit Harald und Tanja einen Clan gründen will, um der Welt zu zeigen, wo die Action zu Hause ist.

Im Oktober erscheint mit *Crusader* der *Stronghold*-Nachfolger.
Neben *S.T.A.L.K.E.R.* hat Russobit-M mit *Kreed* noch einen zweiten Ego-Shooter in der Mache.
Phantagram Interactives Online-Rollenspiel *Shining Lore* startet im Spätsommer.
Fresstempel-Freaks bekommen ihre eigene WiSim: *Restaurant Tycoon.*
Civilization 3: Play the World ist die heiß ersehnte Mehrspielervariante von Sid Meiers Meisterwerk und kommt im Oktober.
Kleine Enttäuschung für alle *Rollercoaster Tycoon*-Fans. Teil 2 kommt wie Teil 1 in pixeligem 2D daher – schnarch!
Der *Sims*-Konkurrent *The Partners* von Monte Cristo kommt erst im Oktober.
Mit *White Fear* bekamen wir bei Microids ein Eskimo-Adventure zu sehen. Wer auf Adventures und Anwälte steht, darf sich auf *Syberia* freuen.
Kennen Sie den *Kicker Fußballmanager*? Dessen Macher Heartline kündigen für den Sommer mit *Fußballmanager Fun* eine einsteigerfreundlichere Variante an.
Söldner heißt das neue Spiel von *Panzer Elite*-Macher Teut Weidemann, das an *Operation Flashpoint* erinnert.
Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Auf den abendlichen Firmenfeten der E3 gab sich unter anderem Leonardo DiCaprio die Ehre und die Band Garbage spielte für geladene Gäste auf.
Bei JoWood flimmerte mit *Wildlife Park* scharfe Konkurrenz für *Zoo Tycoon* über die Monitore.
Bei EA Sports erwarteten die Besucher erste spielbare Versionen von *Tiger Woods 2003* und *NFL 2003.*
Bei Wanadoo durften wir eine sehr weit fortgeschrittene Version des vielversprechenden Ego-Shooters *Iron Storm* antesten. Geplanter Veröffentlichungstermin ist im Spätsommer.
Im deutschen Pavillon hatte Data Becker seine Zelte aufgeschlagen und zeigte eine spielbare Version der Echtzeitstrategiespiele *Highland Warriors* und *America 2.*
Auch wenn der Taktik-Shooter *New World Order* nicht die PC-Welt auf den Kopf stellt: Die flotte 3D-Grafik sah super aus.
In Zusammenarbeit mit den *Morrowind*-Machern werkelt das russische Akella-Team an *Sea Dogs 2.*
Konami kündigte an, Action-Schleicher *Metal Gear Solid 2 Substance* auf den PC umzusetzen.

ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO



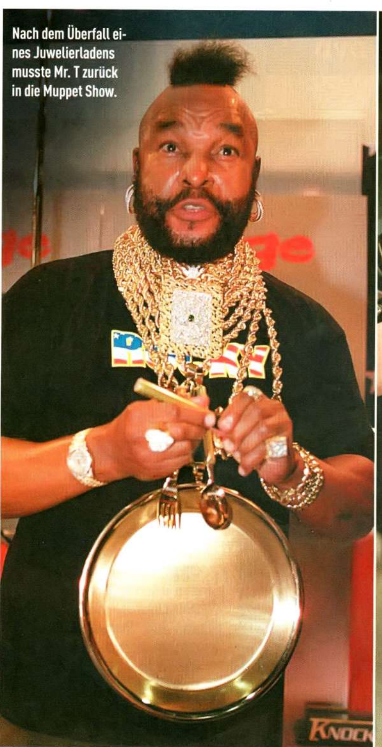
HARALD FRÄNKEL WILL EIN SCHÖNES LEBEN MIT ...

- **NHL 2003 ...** schließlich ist Kollege Computer als Gegner in *NHL 2002* schon längst wieder nur Kanonenfutter.
- **DOOM 3 ...** weil er für dieses Technik-Monster neue Hardware bei der Verlagsleitung beantragen kann.
- **DTM RACE DRIVER ...** denn dank der integrierten Story hat es auch für Nicht-Rennspielfans Sinn, ständig im Kreis herumzurasen.



TANJA BUNKE IST GANZ HEISS AUF ...

- **UNREAL TOURNAMENT 2003 ...** weil es mal wieder an der Zeit ist, den Rocketlauncher auszupacken und ein paar Leute in die Schranken zu weisen.
- **EVERQUEST 2 ...** weil trotz guter Online-Rollenspiele das Heilerdasein im Lande Norrath immer noch am meisten Spaß bringt.
- **SHADOWBANE ...** weil sie sich endlich selbst spielen will und sehen möchte, was aus den neun Stunden Motion-Capturing wurde.



Nach dem Überfall eines Juwelierladens musste Mr. T zurück in die Muppet Show.



Das Werbemädel von BloodRayne ließ für die E3 ihren Zahnarzttermin sausen.

WAS ES NICHT ZU SEHEN GAB

BLACK & WHITE 2
Gesehen hat Peter Molyneux' Göttersimulation noch keiner. Wann sie kommt, weiß ebenfalls niemand. Nur dass sie kommt, ist sicher. Lionhead, wir warten.

COMMAND & CONQUER 4
Da braucht Westwood gar nicht rumzicken. Wir wissen eh, dass außer *C&C: Generals* noch ein weiteres *C&C*-Spiel im Busch ist. Also her mit ein paar ungeschönten Bildern!

DUKE NUKEM FOREVER
Wir vermuten, dass 3D Realms Spieldesigner John Romero eingestellt hat und das Spiel deshalb nicht fertig wird.

GTA: VICE CITY
Statt Teil 4 der beliebten *Grand Theft Auto*-Serie zeigte Take 2 lieber ausführlich Teil 3. Macht zusammen 9 – oder so. Wir rechnen erneut mit massenweise Spielspaß.

HALF-LIFE 2/TEAM FORTRESS 2
Mensch, Valve, langsam haben wir die Faxen dicke. Statt euren alten Murks auf Konsolen umsetzen zu lassen, zeigt endlich mal *Half-Life 2*! Die gleiche Baustelle bei *Team Fortress 2*. Seit Ewigkeiten in der Mache, aber zu Potte kommt Valve nicht. Nur *Condition Zero* zeigten die Amerikaner.

HALO
Hallo? Von *Halo* am PC sprach niemand auf der E3. Offiziell heißt es immer noch, es kommt. Vermutlich dann, wenn auf der Xbox bereits *Halo 2* erscheint.

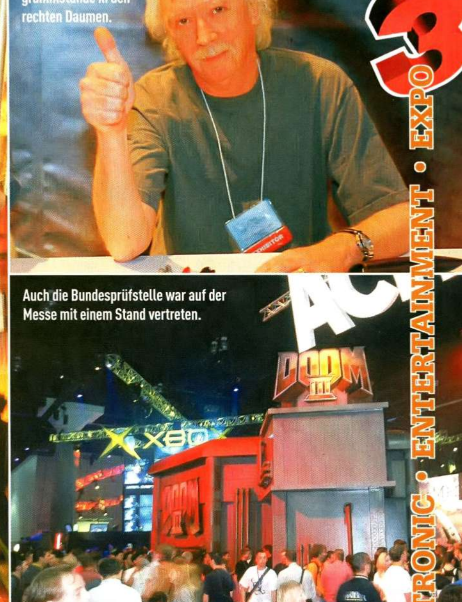
LOOSE CANNON
Ob das noch was wird? Nachdem man das komplette Entwicklerteam auswechselte, hört man nichts Gutes mehr vom *GTA 3*-Konkurrenten. Bedauerlich ...

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Das Gauner-Actionspiel ist so gut wie fertig, sogesehen der ideale Zeitpunkt, um es auf der E3 der Öffentlichkeit näher zu bringen. Warum es auf der Messe trotzdem „Hausverbot" hatte, weiß nur Herausgeber Take 2.

MAX PAYNE 2
Nach ihrem langen Urlaub befanden sich die finnischen Entwickler wohl noch in der Bullet-Time und hatten keine Lust, nach L.A. zu fliegen. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

MATRIX
Mit Shiny und Monolith arbeiten gleich zwei Entwickler an einem Spiel zum Kinoerfolg *Matrix*. Zu sehen gab es außer einem kurzen Vorabtrailer im Grunde nichts.


Für Geld machen manche Menschen einfach alles.


Filmregisseur John Carpenter („Die Klapperschlange") schnitt sich bei einer Autogrammstunde in den rechten Daumen.

Auch die Bundesprüfstelle war auf der Messe mit einem Stand vertreten.

ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO E3

TERMINE, TÜREN, TODESSCHREIE

Zwölf Fußballfelder Ausstellungsfläche. Eine Menge, will man sie innerhalb von drei Tagen ablaufen – schließlich bleibt man als Journalist alle zwei Schritte stehen, um neue Spiele zu begutachten. Dass bei den rund 1.000 neuen Titeln jede Menge Schrott ist, darf Ihnen schnurz sein. Mit sicherem Gespür stöberten wir die besten Spiele, prominentesten Gäste und hübschesten Frauen auf. Gleich als Erstes läuft uns Bernd Reinarzt im Epizentrum des trommelfellerschütternden Lautsprechergetöses von Electronic Arts, Vivendi, Eidos und Microsoft in die Arme. Der PR-Manager von Activision schleust uns direkt in eine Präsentation von *Doom 3*: einer der absoluten Messehöhepunkte (mehr zum Horrorschocker ab Seite 52). Die nächsten drei Tage flitzen Sauerteig und Hesse mit Kamerafrau Steffi Gruber im Schlepptau von Termin zu Termin, Stand zu Stand, Halle zu Halle. Weitere 60.000 Fachbesucher laufen sich auf dem Gelände die Sohlen ab. Echte Geheimtipps bekommen davon allerdings nur die wenigsten zu Gesicht. Grund: Die zeigen die Entwickler oft nur hinter verschlossenen Türen. In kleinen, stickigen Räumen. *Unreal 2* ist so ein Fall. Nachdem uns Hauptprogrammierer Aaron Leiby einige der 13 Missionen des Ego-Shooters vorgeführt hat, fragen wir uns: Warum nur dauert es noch so lange bis Herbst? Manches Spielprojekt ist so geheim, dass wir nur hinter vorgehaltener Hand davon erfahren: „Hast du schon gehört? Gray Matter entwickelt ein neues Spiel auf Basis der *Doom 3*-Engine." Aha, interessant.

PINKE, PROMIS, POSSENREISSER

Seit acht Jahren versuchen sich Spiele-Herausgeber in

10 GRÜNDE ...

STRATEGIESPIELE ODER WISIMS ZU DADDELN:

Spiel	Entwickler, Termin
AGE OF MYTHOLOGY	Ensemble Studios, Oktober 2002
ANNO 1503	Sunflowers, Oktober 2002
BEACH LIFE	Deep Red Games, Sommer 2002
C&C: GENERALS	Westwood Studios, Dezember 2002
COMMANDOS 3	Pyro Studios, Anfang 2003
IMPOSSIBLE CREATURES	Relic Entertainment, 3. Quartal 2002
PRAETORIANS	Pyro Studios, November 2002
ROBIN HOOD	Spellbound Software, Ende 2002
SIM CITY 4	Maxis, Herbst 2002
SPELLFORCE	Phenomic, Ende 2002

10 BEWEISE ...

DASS ROLLENSPIEL UND ADVENTURE NICHT LANGWEILEN:

Spiel	Entwickler, Termin
DER HERR DER RINGE	Ritual Entertainment
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	Ion Storm, 4. Quartal 2003
EVERQUEST 2	Sony Online Entertainment, 4. Quartal 2003
GOTHIC 2	Piranha Bytes, Oktober 2002
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	The Collective, 3. Quartal 2002
LIONHEART	Reflexive Entertainment, 4. Quartal 2002
NEVERWINTER NIGHTS	Bioware, 3. Quartal 2002
STAR WARS GALAXIES	Sony Online Entertainment, Dezember 2002
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	Core Design, November 2002
VOLLGAS 2	LucasArts, 3. Quartal 2003

Lara Croft machte für den Fotografen bereitwillig die Beine breit. Daneben ihre offizielle Doppelgängerin Jill de Jong im Privat-Outfit.

So süß, dass man Zahnschmerzen bekommt: Carmen Electra.

Nach der Schule tanzen ein paar Mädchen in Atari-T-Shirts auf der Bühne des Infogrames-Standes.

ALEXANDER GELTENPOTH DURCHZUCKEN ENDORPHINE BEI ...

- **DOOM 3 ...** Wer behauptet bei der fast lebensechten Grafik noch, Splatter wäre immer billig gemacht?
- **STAR WARS GALAXIES ...** weil es einfach cool sein muss, als Droide und mit Freunden das Lucas-Universum zu erkunden.
- **PRAETORIANS ...** weil die Römer doch nicht spinnen, zumindest nicht, wenn er sich mit Taktik bis zum Cäsar hochgearbeitet hat.



CHRISTIAN BIGGE BRAUCHT URLAUB FÜR...

- **DER HERR DER RINGE ...** weil ich mich schon mit Rituals *F.A.K.K.²* fühlte wie Conan der Barbar.
- **INDIANA JONES 6 ...** weil Indy einfach der Coolste ist, zurück ins Kino kommt und daher selbst veraltete Technik kaum stört.
- **XIII ...** weil eine Weltenverschwörung auch mit Comicfigürchen keinesfalls platt sein muss.

BENJAMIN BEZOLD HAT SICH VERGUCKT IN ...

- **LOCK ON: MODERN AIR COMBAT ...** damit er seine Kollegen wieder mit einer coolen Flugsimulation nerven kann.
- **JAMES BOND 007 NIGHTFIRE ...** weil er schon immer mal mit einem Wodka Martini in der Hand zocken wollte.
- **ELITE FORCE 2 ...** weil er dank der neuen *Enterprise*-Serie wieder voll auf *Star Trek* abfährt.

der dritten Maiwoche auf der E3 zu übertrumpfen. Geld spielt eine entscheidende Rolle. Während kleinere Hersteller wegen extremer Mietpreise in Räume mit doppelter Dixi-Klo-Größe laden, präsentieren Branchen-Riesen wie Electronic Arts ihre Spiele auf Flächen von mehreren hundert Quadratmetern – Video-Leinwände, Showbühnen oder Halfpipes inklusive. Auf Letzterer tobt sich am Acclaim-Stand neben BMX-Weltmeister Dave Mirra auch Skateboard-Legende Tony Hawk aus. Trotz seiner inzwischen 34 Jahre zeigt der Sportler unglaubliche Stunts. Neben Playmates und Wrestling-Superstars der WWF und EWC schlappt unter anderem A-Team-Hero Mr. T genauso wie Kult-Regisseur John Carpenter oder B-Movie-Star Bruce Campbell durch die Messehallen. Ex-Baywatch-Nixe Carmen Electra legt bei einer Autogrammstunde den THQ-Stand für mehrere Stunden lahm – Christian Sauerteig spricht tagelang von nichts anderem. Doch neben den vielen Stars aus anderen Branchen geben sich auch Personen die Ehre, die wirklich etwas mit Spielen am Hut haben. So sichten wir neben Richard Garriott (*Ultima*) oder Jay Wilbur (*Unreal*) auch Designer-Legenden wie Peter Molyneux (*Black & White*) zwischen den Monitoren.

BEI DIESEN 10 ...
SPORT- UND RENNSPIELEN KOMMEN SIE INS SCHWITZEN

Spiel	Hersteller, Termin
COLIN MCRAE 3	Codemasters, Herbst 2003
CRAZY TAXI	Sega, Herbst 2002
DTM RACE DRIVER	Codemasters, Sommer 2002
FIFA 2003	EA Sports, November 2002
LINKS 2003	Access, Ende 2002
NEED F. SPEED: HOT PURSUIT 2	EA Sports, 3. Quartal 2002
NHL 2003	EA Sports, Oktober 2002
NBA LIVE 2003	EA Sports, Dezember 2002
PRO BEACH SOCCER	Pam Development, November 2002
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision, 2. Quartal 2003

10 ACTIONSPIELE ...
DIE IHNEN DEN ATEM RAUBEN

Spiel	Hersteller, Termin
AQUANOX REVELATION	Massive Development, 4. Quartal 2002
DOOM 3	id Software, 4. Quartal 2003
FAR CRY	Crytek, 2. Quartal 2003
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	IO Interactive, Oktober 2002
JAMES BOND 007 NIGHTFIRE	Gearbox, 4. Quartal 2002
NO ONE LIVES FOREVER 2	Monolith/The Collective, 3. Quartal 2002
THE Y-PROJECT	Westka, 2. Quartal 2003
UNREAL 2: THE AWAKENING	Legend Entertainment, 3. Quartal 2002
UNREAL TOURNAMENT 2003	Epic Games, August 2003
XIII	Ubi Soft Montreuil, 1. Quartal 2003

EPILOG

Nach drei Tagen steht fest: Die Füße sind drei Nummern größer geworden, L.A. ist viel zu teuer und zu Hause ist es doch am schönsten. Trotzdem: Es hat sich gelohnt. Warum jedoch auf dem Hintern von Herr Sauerteig am Rückreisetag der Abdruck eines Koffers prangte oder warum Herr Hesse die Sitzabstände in der Economy-Klasse der Lufthansa so toll findet, fragen Sie die beiden besser persönlich. Vorsicht: Sie könnten gereizt reagieren.

JOACHIM HESSE/CHRISTIAN SAUERTEIG

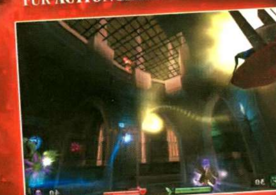
ZANZARAH

DAS VERBORGENE PORTAL

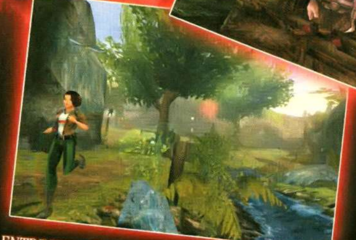
ENTFÜHRE AMY AUS IHREM EINTÖNIGEN LEBEN HINEIN IN EINE FANTASY-WELT VOLLER MAGIE, ABENTEUER UND SPANNENDER KÄMPFE.

Erforsche das **Reich der Feen** und **Kobolde**, nutze **Amys** stetig steigende **Macht** und begegne den Fabel-Wesen von **Zanzarah.** Jenen Wesen, die für dich **magische Duelle** austragen werden gegen **Kobolde, Elfen** und **feindlich gesinnte Druiden**, damit du dein wichtigstes Ziel verfolgen kannst: die **Vereinigung zweier Welten** die schon einmal miteinander verbunden waren.

SAMMLE UND **TRAINIERE** DEINE FEEN FÜR **ACTIONGELADENE KÄMPFE**



DUTZENDE SPELLS UND **ÜBER 70** MAGISCHE WESEN ERWARTEN DICH



ENTDECKE **MÄRCHENHAFTE LANDSCHAFTEN** UNTERMALT VON **STIMMUNGSVOLLER MUSIK**



WWW.FUNATICS.DE WWW.ZANZARAH.COM WWW.THQ.DE

THQ™

VORSCHAU

Halligalli-Drecksauparty am Teutonengrill oder exklusive Ferienfreuden für Betuchte: Bei BEACH LIFE bestimmen Sie über die schönste Zeit des Jahres.

Darauf trink ich!

Tagesordnung: Erst beim Burger-Stand den Bauch vollschlagen, dann auf die Wasserrutsche kotzen.

Wirtschaftssimulation Ab Ende August stampfen Sie als Manager eines Ferienparadieses auf einem anfangs jungfräulichen Eiland ein 5-Sterne-Urlaubsresort aus dem Boden. Ihnen überlassen bleibt, ob Sie mit Gratisdrinks in Discos und Wet-T-Shirt-Wettbewerben partysüchtige Ballermänner anlocken oder ein Luxus-Resort mit edlen Casinos und Nachtclubs für steinreiche Urlaubsgäste errichten. Wichtig ist nur, dass sich Ihre Gäste wohl fühlen und Spaß haben. Ähnlich wie in *Die Sims* befriedigt *Beach Life* voyeuristische Triebe. Sie dürfen Angestellte und Urlauber auf Schritt und Tritt in der schicken Iso-Welt verfolgen – egal ob sie gerade besoffen in den Pool fallen oder sich am Strand... ähem... egal! Neben einem Endlosmodus soll eine Kampagne mit 14 Missionen dafür sorgen, dass die Spielzeit nicht genauso vergeht wie der echte Urlaub. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.eidos.de

Du bist ganz schön alt



Enttarnt: Ein Microsoft-Programm wollte Ihren PC ausspionieren.

Wer schon 1982 ins Kino gehen durfte, kennt Tron. Jetzt folgt TRON 2.0.

Action-Adventure Nicht dass sie es nicht draufhätten, die Macher von *No One Lives Forever*. Für *TRON 2.0* entschied sich Monolith trotzdem gegen eine fotorealistische Optik. Stattdessen bekommen Sie 80er-Jahre-Science-Fiction auf den Monitor. Und warum? Weil Sie das Spiel ins Innere eines durchgeknallten Computers versetzt. Um möglichst nahe am filmischen Vorgänger zu bleiben, holte man mit Syd Mead dessen Konzept-Designer ins Boot. Im Spiel durchforsten Sie als Jet Bradley Leiterbahnen, Datenbanken und Internet-Server nach Ihrem vermissten Vater. Widersachern knallen Sie eine fliegende Scheibe vor den Latz. Wer schon immer mal wissen wollte, wie *Tron* weitergeht, sollte ab Anfang nächsten Jahres die Augen offen halten. JOACHIM HESSE

Info: www.lith.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER FILZSTIFT-CRACKER

Die neue Witt: Langweilig, aber mit Strich am PC abspielbar.

Samstagnachmittag. „Nicht auf PCs und Mac abspielbar" steht auf der Hülle meiner neuesten Musik-CD. „Arschlecken!", denke ich und merke mir einen Besuch in der Schreibwarenabteilung vor. Ich bin der Fraktion der Filzstift-Cracker beigetreten. Die Musikindustrie rüstet CDs nämlich immer öfter mit einem Kopierschutz aus. Blöd nur, wenn man gerne am Computer Musik hört. Das geht nämlich nicht mehr ... mit einem handelsüblichen, wasserlöslichen Folienstift aber schon. Man sucht einfach auf der nicht bedruckten Unterseite der Silberscheibe eine glänzende Trennlinie (ist meist in der Nähe des Randes) und übermalt diese an einer Stelle mit einem tangentialen Strich (wer hat hier von Mathe keine Ahnung?). Je nach Kopierschutz-Mechanismus reicht teilweise auch einfach ein vertikaler Strich (siehe Bild).

Her mit den Luxusschlitten!


Peinlich: Mitten in Miami ging Michael Schumacher der Sprit aus.

Lamborghini, Ferrari, Porsche ... NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 hat sie alle.

Rennspiel Nachdem *Need for Speed*-Ableger *Motor City Online* die Teilnehmer davonfahren, besinnt sich EA auf alte Werte. Der offizielle sechste Teil der *NfS*-Serie knüpft an den beliebten Teil 3 an. Der wiederum trug den Untertitel *Hot Pursuit*, weshalb das neue *NfS* dementsprechend *Hot Pursuit 2* heißt. Falls Sie jetzt den Überblick verloren haben, merken Sie sich einfach Folgendes: Das neue *Need for Speed* erscheint im Spätsommer, hat 20 Kurse, 20 Wagen, ist für bis zu acht Spieler ausgelegt und bietet jede Menge Spielmodi inklusive Verfolgungsjagden mit der Polizei. JOACHIM HESSE
Info: www.needforspeed.com

Dinge-linge-ling


Hände hoch! Verdammt, hat das Ding überhaupt welche?

Bei THE THING lassen Außerirdische bei Ihnen die Alarmglocken läuten.

Action-Adventure Nicht nur *Tron* bekommt einen PC-Spiel-Nachfolger, sondern auch John Carpenters Horrorstreifen *Das Ding aus einer anderen Welt*. Bei der E3 konnten wir das Action-Adventure für Sie anspielen. Und siehe da: Es machte Spaß. 1982 rotteten Außerirdische im Kinofilm eine Gruppe Wissenschaftler aus. Ab Herbst untersuchen am PC amerikanische Marines den (inzwischen) menschenleeren Stützpunkt in der Arktis. „Als Anführer des Teams darf sich der Spieler auf ein paar unappetitliche Überraschungen gefasst machen", verrät Andrew „Kurt" Curtis, Chefdesigner von *The Thing*. Bei 20 Levels und 15 Waffen erwarten wir das auch! JOACHIM HESSE
Info: www.thethinggames.com

DARAUF WARTEST DU!

Kommt Zeit, kommt Spiel



1 – (1)
UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment
3. Quartal 2002



Bild aus GTA 3

2 ∧ (NEU)
GTA: VICE CITY
Rockstar Studios
Unbekannt



3 ∧ (4)
UNREAL TOURNAMENT 2003
Epic Games
August 2002



4 ∧ (6)
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
IO Interactive
September 2002



5 ∧ (8)
DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms
When it's done



6 V (5)
HALO
Bungie Studios
Unbekannt



7 ∧ (10)
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Illusion Softworks
September 2002



8 V (2)
ANNO 1503
Sunflowers
Oktober 2002



9 – (9)
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Valve
3. Quartal 2002



10 ∧ (NEU)
GOTHIC 2
Piranha Bytes
Oktober 2002



Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	∧	(NEU)	**ANSTOSS 4** Ascaron Software, November 2002
12	∧	(NEU)	**DOOM 3** id Software, 4. Quartal 2003
13	∧	(NEU)	**SIMS ONLINE** Maxis, 4. Quartal 2002
14	∧	(NEU)	**AGE OF MYTHOLOGY** Ensemble Studios, Oktober 2002
15	∧	(NEU)	**HALF-LIFE 2** Valve, unbekannt
16	∧	(NEU)	**FREELANCER** Digital Anvil, 4. Quartal 2002
17	∧	(NEU)	**MAX PAYNE 2** Remedy Entertainment, 2003
18	∧	(NEU)	**I.G.I. 2: COVERT STRIKE** Innerloop Studios, September 2002
19	∧	(NEU)	**BREED** Brat Designs, 3. Quartal 2002
20	∧	(NEU)	**NHL 2003** EA Sports, Oktober 2002

DU HAST GEWONNEN!

Michael Rösch, Bühlertann
erhält ein Spiel



FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2002

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action • Kennwort: „Haben will!"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.

E3 ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO

Ist das fett, Mann!

Mein lieber Herr Gesangsverein! Der DOOM 3-Monster-Burger, den id Software da anrichtet, wird der Konkurrenz schwer im Magen liegen.

Auf Screenshots verdrehen die Wildecker Herzbuben gerne die Augen.

- Komplett neue Grafik-Engine
- Dolby-Digital-Sound (5.1)
- Level-Editor bei Verkaufsstart verfügbar
- Mit Deathmatch-Modus für Mehrspieler
- Erscheint Ende 2003
- Keine Konsolenumsetzung

AUF DVD

Video zu Doom 3
Wir haben nur für Sie auf der E3 einige Spielszenen gefilmt. Übrigens: Die Grafik ist wirklich so gut!



„Entschuldigung, ist das der Weg nach Raccoon City? Ich und meine Zombie-Kumpels haben uns in dieser blöden Forschungsstation verlaufen."

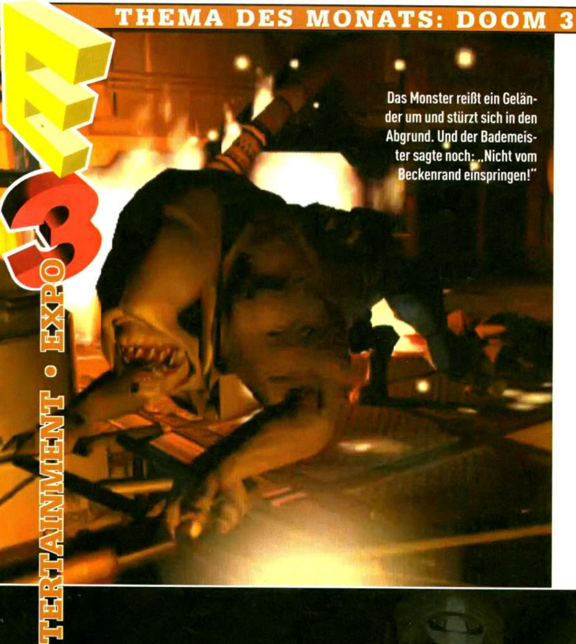
Überdimensionierte Muskelstränge bedecken seinen Körper. Der Wächter-Mutant dreht sich langsam in Ihre Richtung, rümpft die Nase. „Ich rieche ... Angst", grunzt er in der Bassstimmlage eines Death-Metal-Sängers. Höchste Zeit für Sie, die Kurve zu kratzen. Sie drücken sich tiefer in die Schatten der Forschungsstation. Hier auf dem Mars liegt anscheinend einiges im Argen. Woher kommen diese Monster und wo ist das menschliche Personal abgeblieben? Während Sie noch grübeln, reißt eine inzwischen bekannte Stimme Sie brutal aus den Gedanken. „Stirb, Sterblicher!", faucht Ihnen der Mutant entgegen und im gleichen Moment dröhnt das Trommelfeuer eines schweren Maschinengewehrs durch die Dunkelheit. Nur ein Hechtsprung rettet Ihr Leben. Was Sie erwartet, ist definitiv härter als alles, was Sie bisher in einem PC-Spiel zu sehen bekamen ... was Sie erwartet, nennt sich *Doom 3*!

DES WAHNSINNS FETTE BEUTE

Gleichgültig, wen man auf der E3 nach seinem Messehöhepunkt befragte, die Antwort lautete meist *Doom 3*. „Ich brauche das Spiel. Sofort!", hört und liest man seither überall. „Schuld" sind nicht bloß die meterhohen Plakatwände oder die Leuchtreklame an den Messeeingängen. Die wahren Gründe sind in den ersten Levels des Spiels zu suchen, die id Software am Activision-Stand zeigte. Hinter verschlossenen Türen, versteht sich. Wer keine guten Kontakte zum XXXL-Türsteher hatte, kam auf allen drei Messetagen um eine lange Warteschlange nicht herum. Je zwölf Neugierige passten in die enge Vorführ-Kabine. Mit Metallfußboden, schummriger Beleuchtung und in der Wand eingelassenen Konsolen glich das Innere des *Doom 3*-Kabuffs der Forschungsstation, die nach wenigen Augenblicken auf einer großen Leinwand bewundert werden durfte.

DER MARS MACHT MOBIL

Ort des Spielgeschehens ist eine Bodenstation auf dem Mars im Jahr 2145. Hier arbeiten Mitarbeiter der Union Aerospace Corporation, kurz UAC. „Jahrelang suchte man in der Wissenschaft nach Antworten, doch jetzt hat die Wissenschaft die Pforte zum Unbekannten geöffnet", erklärt eine Männerstimme.



Das Monster reißt ein Geländer um und stürzt sich in den Abgrund. Und der Bademeister sagte noch: „Nicht vom Beckenrand einspringen!"

Was damit gemeint ist, erfahren die Zuschauer wenig später, als ein Kittelträger verstohlen durch die Gänge hetzt und eine Kommunikationseinrichtung aktiviert. „Ich habe gemacht, was du wolltest. Nur um das Stabilisierungsfeld mache ich mir Sorgen." „Es gibt nichts, worüber du dir Gedanken machen müsstest", sagt sein für den Zuschauer unsichtbarer Gesprächspartner. Irrtum. Ein Erdbeben erschüttert den Tunnel. Explosionen. Aus einem Dimensionstor überschwemmen Dämonen die Station. Ein Wachmann steht einem Totenkopf-Geist im Weg – der arme Kerl verwandelt sich in ein Monster. Kein Einzelfall. Seltsame Opferrituale und Ungeheuer sind zu sehen. Dann Stille. „Nur ein Mann steht zwischen Hölle und Erde", begrüßt der Sprecher den dunkelhaarigen Burschen, der aus einem Lastenaufzug steigt und sich umsieht. Eine schwankende Deckenlampe quietscht und taucht den Raum in flackerndes Neonlicht. Ahnen Sie bereits etwas? Der Mann atmet noch einmal tief ein, bevor er seinen Schutzhelm aufsetzt. Danach zieht er seine Pistole: Ego-Perspektive. Natürlich, das sind Sie, der Spieler! Bereits nach wenigen Schritten tritt Ihre Knarre in Aktion. In allen Gängen lauern Zombies.

DAS LIED VOM TOD

Die Soundeffekte der elfminütigen E3-Demo von *Doom 3*

Bitte notieren: den Zombie mit dem Peitschenarm und den roten Augen vor dem nächsten Hanteltraining nach Amphetaminen durchsuchen!

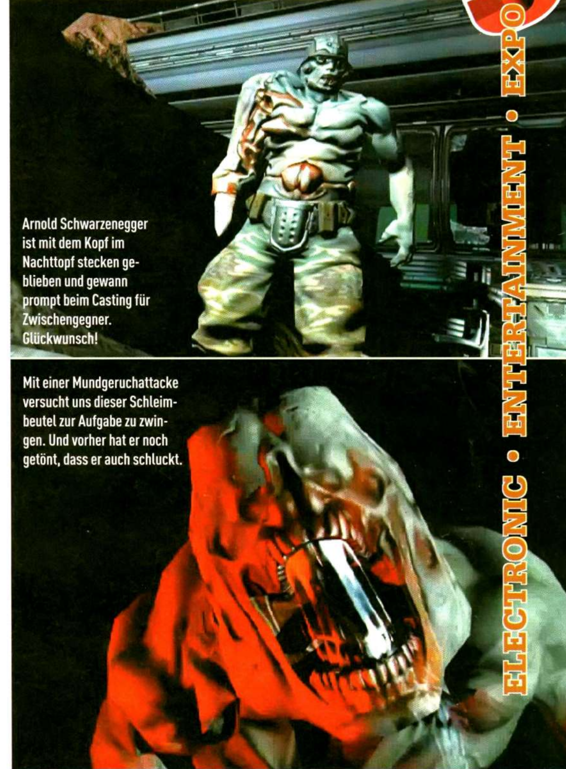
stammen von Trent Reznor, Kopf der Industrial-/Rockgruppe Nine Inch Nails. Der Ego-Shooter-Freak vertonte bereits eine andere id-Ballerei. „Die Technik erlaubt heutzutage eine sehr realistische Spielumgebung. Auch für den Sound bringt das unendlich mehr Kreativität", so Reznor. „Ich bin gespannt, ob wir es schaffen, tatsächlich bis in die Köpfe der Spieler vorzudringen, um dort einen unangenehmen Ort zu erschaffen." Auf der E3 ist das dank bombastischem Dolby-Digital-Sound zu 100 Prozent geglückt. Jedenfalls wirkten viele Zuschauer nach der Demonstration des Spiels merkwürdig bleich um die Nase. Die Chancen stehen gut, dass sich der 37-jährige Musikmacher um die komplette Klangkulisse des Horrorspektakels kümmert.

DIE ANGST IST ZURÜCK

Neben der Gänsehaut-Akustik überzeugt vor allem die Grafik. Farbiges Licht, detailfreudige Texturen oder Echtzeit-Spiegeleffekte? Aber klar doch. Besonders faszinierend sind aber die realistischen Schattenwürfe. Als Spieler kaut man voraussichtlich vor Spannung an den Fingernägeln, wenn auf dem virtuellen Boden der Umriss eines Monstrums auftaucht, der immer länger und länger wird, bis es schließlich vorbeischlurft. Von der Grusel-Atmosphäre her erinnert der Ego-Shooter mehr an ein *Resident Evil* als an unbeschwer-

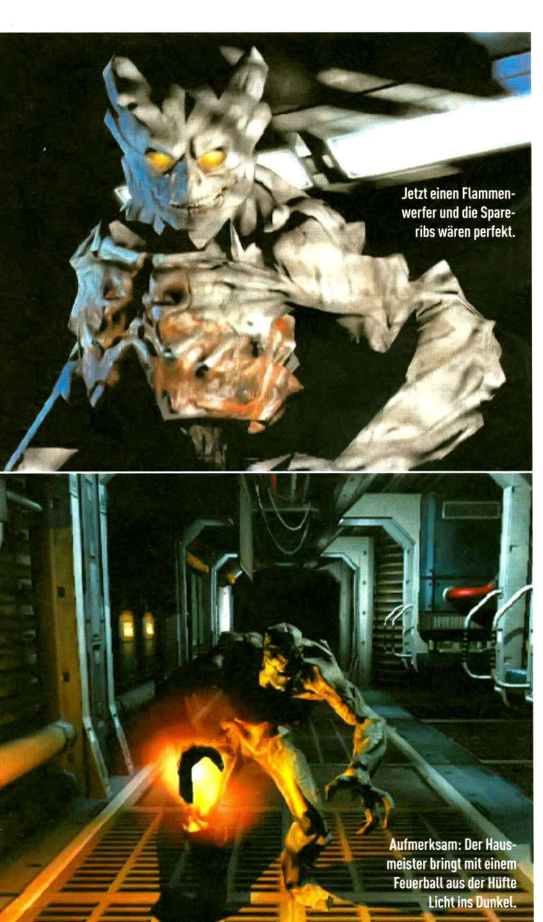
Die coolsten Gegner

Trotz der nur kurzen Demonstration auf der E3 haben wir jede Menge *Doom 3*-Charaktere gesichtet. Halten Sie sich gut fest, denn wir verraten Ihnen jetzt Dinge, die id Software eigentlich für sich behalten wollte.



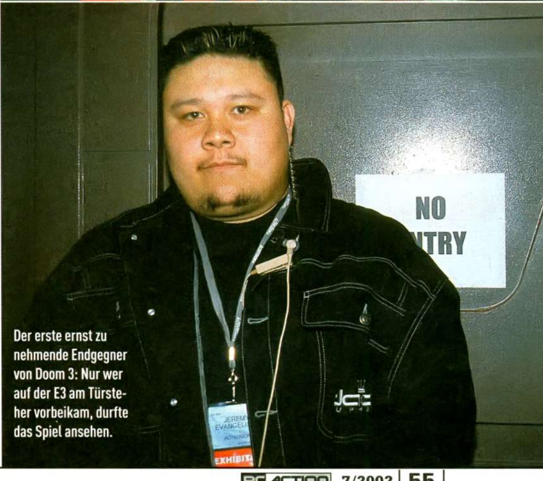
Arnold Schwarzenegger ist mit dem Kopf im Nachttopf stecken geblieben und gewann prompt beim Casting für Zwischengegner. Glückwunsch!

Mit einer Mundgeruchattacke versucht uns dieser Schleimbeutel zur Aufgabe zu zwingen. Und vorher hat er noch getönt, dass er auch schluckt.

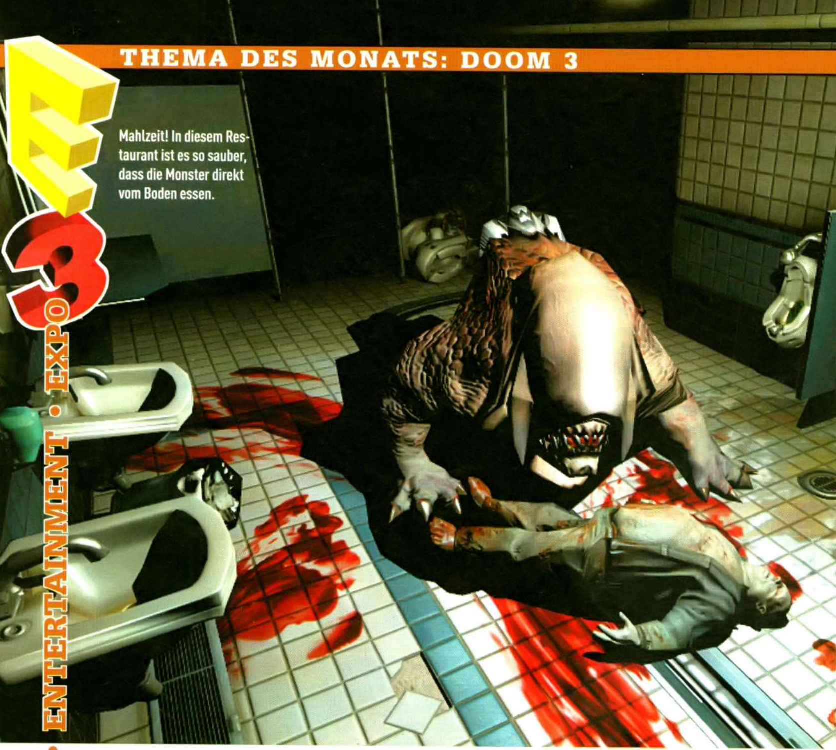


Jetzt einen Flammenwerfer und die Spareribs wären perfekt.

Aufmerksam: Der Hausmeister bringt mit einem Feuerball aus der Hüfte Licht ins Dunkel.



Der erste ernst zu nehmende Endgegner von Doom 3: Nur wer auf der E3 am Türsteher vorbeikam, durfte das Spiel ansehen.



Mahlzeit! In diesem Restaurant ist es so sauber, dass die Monster direkt vom Boden essen.

DOOM 3

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	id Software/Activision
FERTIG ZU:	45 %
ERSCHEINT:	Ende 2003
VERGLEICHBAR:	Half-Life (dt.)
INTERNET:	www.idsoftware.com

KOMMENTAR



JOACHIM HESSE

Nach einem Blick auf *Doom 3* fangen Kleinkinder unter Garantie zu plärren an. Auch mich schockiert und beeindruckt das Spiel gleichzeitig. Vermutlich nur Gerichtsmediziner bleiben entspannt, wenn man im Spiel sieht, wie ein Monster dem Spieler den Arm abreißt. Brrrr... In Kombination mit der überragenden Optik rüttelt id mit seiner Splatter-Action jedenfalls bedenklich an einer Schmerzgrenze. Die Gruselatmosphäre erreichte locker das Niveau eines Horrorfilms. Nicht auszudenken, wie einem vermutlich die Haare zu Berge stehen, wenn man das mit Dolby-Surround-Anlage nachts am eigenen PC spielt. Was ich mich ebenfalls frage: Ob die *Doom 3*-Engine wohl auch genauso tolle Außenlevels berechnen könnte? Davon gab es nichts zu sehen. Läge da vielleicht die Konkurrenz mit *Unreal 2* oder *Far Cry* vorn? Wie dem auch sei, an einem gibt es nichts zu rütteln: *Doom 3* war der Höhepunkt der E3.

ten Ballerspaß der Kategorie *Serious Sam*. Dementsprechend klirrt mal eine Tasse und durch eine brüchige Wand fällt ein Feind den Spieler an. Mal folgt man einer Blutspur und beobachtet in einer Zwischensequenz, wie ein vierbeiniges Cyber-Monster einen Zombiefettwanst zerlegt. Horror pur.

MISSION ERFÜLLT

„Die E3-Demo besteht aus vier Abschnitten", erklärt uns id-Designer Matt Hooper, der sich an einem Pentium 4 mit 2,2 Gigahertz und dem Nachfolgemodell einer Ati Radeon 8500 um die selbstablaufende Echtzeit-Präsentation des Spiel kümmerte. „Wie viele Levels es im fertigen Spiel gibt, ist noch offen." Auch auf die Zahl der Waffen legt er sich nicht fest: „Momentan haben wir mit Pistole, Schrotflinte, Maschinenpistole und Granatwerfer vier. Aber es kommen noch einige hinzu." Mit anderen Worten: Es geht in erster Linie darum, Eindruck zu machen, für die großartige neue id-Technologie zu werben. Dies bestätigt auch der mit 2003 recht lapidar angegebene Erscheinungstermin. Kommt *Doom 3* nun Anfang 2003 oder Mitte 2003? Wir gehen davon aus, dass der Ego-Shooter frühestens Ende nächsten Jahres fertig wird, vielleicht noch später. Aber Hauptsache, es kommt ... und zwar vor dem Jahr 2145! JOACHIM HESSE



Keine Angst, der will nur spielen! Trotzdem plädiert der Innenminister für Leinenpflicht.



Essensreste in der Spüle? Wenn das die Frau des Hauses erfährt!

DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.

100% UNNATURAL ODDITIVES

ODDWORLD Munch's Oddysee

REFRESHINGLY TWISTED





Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung ... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furzenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

www.xbox.com/de/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD.™





AUF DVD

Erste Spielszenen von Far Cry
Trotz großer Geheimhaltung durften wir während der Präsentation hinter verschlossenen Türen filmen. Gut für Sie!

- Entwickler aus Coburg
- Eigene Grafik-Engine (CryEngine)
- Dolby-Digital-Sound (5.1)
- 10 Waffen
- Taktischer Spielverlauf
- Mit Mehrspielermodus

Mach doch mal Urlaub!

Die Typen von Baywatch greifen knallhart durch.

Sonne, Strand und Meer: FAR CRY könnte so schön sein. Doch dann packt der Kerl statt der Badehose ein Maschinengewehr aus.

Aus der Serie „Screenshots von Programmierern" hier das Bild „Viel zu kleines Männchen im Tarnanzug schießt von irgendwoher auf mich".

Chef-Programmierer Petar Kotevski lächelt vielsagend. „Du wirst herausfinden, dass eine Menge seltsames Zeug auf dieser Insel vorgeht." Allerdings! Wer kommt schon auf die bescheuerte Idee, auf einer Trauminsel nach irgendwelchen Gen-Laboratorien zu fahnden? Das können wir Ihnen sagen: Ein knapp 40-köpfiges, internationales Entwicklerteam mit Sitz in Coburg. Wir reißen uns also schweren Herzens los von der sehenswerten Brandung des Spiels und wenden uns dem Landesinneren zu. Ehrlich gesagt sind wir ja auch schon ein wenig neugierig, warum hier überall martialisch aussehende Bodybuilder-Typen herumstreunen.

GEHEIMNISKRÄMER

„Unsere Story ist wirklich gut, deshalb halten wir sie momentan auch noch geheim", sagt Kotevski. Sei's drum: Dann verraten eben wir Ihnen, um was es geht. Zumindest das, was wir wissen. Sie landen im Jahr 2020 auf einer tropischen Insel im Pazifik. Hier spielt ein Verrückter Gott und beschäftigt ein Heer von Wissenschaftlern und Söldnern. Sein Ziel scheint zu sein, die Menschheit durch hochgezüchtete Kreaturen zu ersetzen. Da *Far Cry* ein Actionspiel ist und er auf dem Eiland ohnehin keine Ruhe hätte, geht der Spieler der Sache auf den Grund. Bereits vor einem Jahr sichteten wir enorm gut aussehende



Heißes Feuergefecht mit dem Ikea-Lieferanten, weil er die Möbel vergessen hat.



Beim Oben-ohne-Wettbewerb durchgefallen: ein Bösewicht aus Far Cry.



Ein klarer Fall von Inkontinenz: Auch die herrlichen Sumpfpflanzen kaschieren nicht die riesige Wasserlache, die der Muskelmann hinterlässt.

Saurier auf den Monitoren der Entwickler. Es erwartet Sie daher womöglich eine Art *Jurassic Park*. Aber wie gesagt: Crytek schweigt sich über Details zum Hintergrund beharrlich aus, um die Überraschung nicht zu verderben, wie es heißt.

OH WIE GUT, DASS NIEMAND WEISS ...

Immerhin konnten wir uns in einem engen Hinterzimmer von Ubi Softs E3-Stand davon überzeugen, dass *Far Cry* gute Fortschritte macht. Bis zur Messe in Los Angeles trug *Far Cry* übrigens noch den Arbeitstitel *X-Isle*. „Wir mochten alle *X-Isle*, aber das klang letztlich einfach zu sehr nach Xbox oder *Myst Exile*", erklärt Crytek die plötzliche Namensänderung. Doch ob *X-Isle* oder *Far Cry*, das Spiel macht einen sehr guten Eindruck. Über mittlerweile zehn Waffen, vom Buschmesser über die Maschinenpistole bis zum Scharfschützengewehr, verfügt der Spieler. Wer jedoch ein Augen-zu-und-durch-Ballerspiel erwartet, liegt falsch. „Wir programmieren keinen Shooter im Stil von *Quark**", so Kotevski. „Man wird deswegen auch nicht unendlich viele Waffen mit sich herumschleppen können. Da gibt es ein Limit." Zudem will Crytek die Gegner mit genug künstlicher Intelligenz ausstatten, damit reinen Haudegen schnell die Puste ausgeht. „Wer wie Rambo kämpft, muss mit entsprechendem Widerstand rechnen." Taktik spielt in der Tat auch laut Chef-Designer Ivan Beram eine große Rolle: „Um die Gegner zu verwirren, sollte man sich einfach mal in einen Busch hocken, kurz aufstehen, einen Schuss abfeuern und sich geduckt verdrücken." Den Beweis, ob das wirklich klappt, blieb die E3-Demo allerdings schuldig.

SCHÖNER SPIELEN

Mit einem Knall fliegt der halbe Strand in die Luft – inklusive Angreifer, versteht sich. „Schöne Partikeleffekte, oder?" Petar Kotevski zeigt auf den Sand, der durch die Luft fliegt. „Jede Explosion sieht anders aus", fährt er fort. Ja, auf ihre CryEngine sind die Coburger mächtig stolz. Zu Recht. Neben Sichtweiten von einer Insel zur anderen glänzen die Levels mit viel Grünzeug. „Wie in *Doom 3*", sagt der Chef-Programmierer, als wir ihn auf die lebensnahen Schatten in einem Innenlevel ansprechen. Bis zum Sommer nächsten Jahres haben sich die Entwickler noch Zeit gegeben, um auch das Spielgeschehen des Taktik-Shooters in trockene Tücher zu bringen.

JOACHIM HESSE

* Name von der Redaktion geändert

FAR CRY

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Crytek/Ubi Soft
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	2. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Delta Force 3
INTERNET:	www.crytek.de

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Es gibt Ego-Shooter, die wollen nicht bloß Ego-Shooter sein. Dazu zählt auch *Far Cry*, bei dem die Entwickler die taktischen Elemente in den Vordergrund rücken. Ob das klappt, wird sich zeigen. Von mir aus könnte Crytek auch Schirmchendrinks in den Vordergrund rücken, denn mit der Grafik-Engine macht wohl jedes Spiel einen leckeren Eindruck. Alleine schon deshalb sollten Action-Liebhaber das Spiel aus Deutschland im Auge behalten.

ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO

- Spiel zur Comic-Serie
- Aktuelle Unreal-Engine
- 36 Missionen
- 32 Spieler Internet/Netzwerk
- Map-Editor
- Trefferzonen
- „Sechster Sinn"
- Gegenstände können als Waffen eingesetzt werden

Malen nach Zahlen?

Jetzt schlägt's 13: Mit XIII zeigen uns ein paar Franzosen, wie man einen Comic zum stilvollen Ego-Shooter macht.

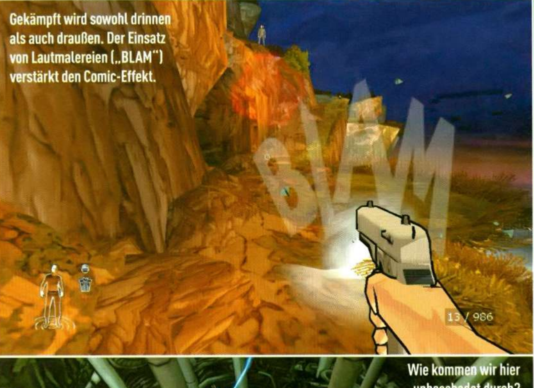
Sie müssen schon ziemlich versifft sein, wenn Sie nicht mal das Meer will. Sonst hätte es Sie bestimmt nicht wieder ausgespuckt und an Land gespült. Aber das ist Ihnen eigentlich schnurzpiepegal. Schließlich gibt es Schlimmeres, als in zerfetzten und stinkigen Klamotten am Strand herumzuhängen. Gedächtnisverlust zum Beispiel. Genau das widerfährt Ihrem Charakter beim Ego-Shooter *XIII*. XIII? 13! Die römische Ziffer für 13 (tredecim). Diese angebliche Unglückszahl prangt in Form einer Tätowierung auf Ihrer Schulter. Schon komisch – woher Sie das Teil wohl haben? Höchste Zeit, das herauszufinden! Auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit stolpern Sie immer wieder über die ominöse XIII und kommen schließlich einer groß angelegten Verschwörung auf die Schliche, die Parallelen zum Kennedy-Attentat von 1963 aufweist. Und Sie stecken mittendrin! Wer sind die Guten und wer die Bösen? Wem können Sie vertrauen? Was hat es mit dem Mädel XVII (17) auf sich, das sich als so hilfsbereit erweist? Warum besitzen Sie so hervorragende Kampffertigkeiten?

SPIEL ZUM COMIC

Comic-Fans dürfte beim Namen *XIII* ein Licht aufgehen. 1983 riefen die Cartoonisten Jean Van Hamme und William Vance mit *XIII* eine 15-teilige Serie ins Leben, die sich seitdem vor allem im französischsprachigen Raum größter Beliebtheit erfreut. Jean Zappavigna, Chefdesigner bei Ubi Soft, sieht die PC-Adaption des Agententhrillers folgendermaßen: „*XIII* ist eine Art Schnittstelle zwischen Comic-Fans und Computerspiele-Freaks. Wir wollen beide zufrieden stellen." Die Rechnung scheint aufzugehen. Während die grafische Umsetzung im Stile der „Erwachsenen-Comics" (siehe Kasten „Krasse Grafik") gehalten ist, offenba-



Der offizielle Trailer
Erste bewegte Bilder aus XIII



Gekämpft wird sowohl drinnen als auch draußen. Der Einsatz von Lautmalereien („BLAM") verstärkt den Comic-Effekt.



Wie kommen wir hier unbeschadet durch? Das Lösen kleiner Rätsel gehört bei XIII zum Tagesgeschäft.



Hätten wir nicht unseren sechsten Sinn, wären wir dem Wachmann schnurstracks in die Arme gelaufen. So können wir ihm in aller Seelenruhe auflauern.

ren sich beim Gameplay Ähnlichkeiten zu Meisterwerken wie *No One Lives Forever* oder *Deus Ex*. Meistens schleichen Sie mit Ihrem Charakter, lösen kleinere Rätsel und erlegen Ihre Widersacher aus dem Hinterhalt. Und das gestaltet sich dank Ihres „sechsten Sinns" äußerst komfortabel. Wenn Sie ganz ruhig stehen, können Sie quasi um die Ecke gucken und Feinde erahnen. Ferner geht's manchmal sogar zurück in die Vergangenheit, wo Sie in schwarz-weißen Levels Ihrem wahren Ich auf die Spur kommen.

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK

In puncto Waffenarsenal hätte Hobbybastler MacGyver allen Grund zur Freude. Beinahe alles kann nämlich zum Angreifen eingesetzt werden. Von der Glasscherbe aus der Mülltonne bis zum Klappstuhl. Natürlich gibt es auch richtige Schießeisen, etwa die M-16, das AK-47, eine Shotgun oder ein Scharfschützengewehr. Zum „geräuschlosen Töten" stehen zum Beispiel eine Harpune, Armbrust und das Wurfmesser zur Verfügung. Wenn Ihnen die Luft zu bleihaltig wird, krallen Sie sich einfach einen Fiesling und benutzen ihn als Schutzschild. Wenig Innovatives, dafür Bodenständiges beherbergt der Mehrspielerpart. Nur der Modus „Cover Me!" ist neben Deathmatch und Team-Deathmatch wirklich neu. Darin decken Sie in der Rolle des Scharfschützen Ihre Kollegen bei Überfällen. *XIII* hat bei uns auf der E3 einen überzeugenden Eindruck hinterlassen. Mit seiner nicht ganz alltäglichen Grafik-Engine, der fesselnden Story und den innovativen Gameplay-Elementen könnte Ubi Softs Eigenproduktion das Genre durchaus revolutionieren. Anfang kommenden Jahres soll es so weit sein. BENJAMIN BEZOLD

XIII

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ubi Soft Montreuil
FERTIG ZU:	65%
ERSCHEINT:	1. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	No One Lives Forever
INTERNET:	www.ubisoft.de

KOMMENTAR

BENJAMIN BEZOLD



Wie zugedröhnt muss man eigentlich sein, wenn man nicht mal merkt, dass einem irgendein Dämlack eine römische Ziffer auf die Schulter tätowiert? Würde mich ebenfalls annerven, wenn mich danach jeder „XIII" nennen würde und ich noch nicht mal wüsste, wo ich wohne. Zugegebenermaßen klingt die Story zwar alles andere als neu, dafür begeistern die innovativen Ideen sowie die Comic-Grafik umso mehr. Unser Video auf DVD zeigt, wie cool *XIII* im Gegensatz zu den starren Screenshots aussieht.

KRASSE GRAFIK

XIII hebt sich nicht nur beim Gameplay von der Masse ab. Auch in puncto Grafik setzt Ubi Softs Ego-Shooter Akzente. Das Rezept lautet *Unreal*-Engine plus Cel-Shading. Cel... was? Diese Technik gewinnt in jüngster Zeit vor allem im Konsolenbereich immer mehr an Popularität und verpasst der 3D-Grafik den typischen Look eines Comics. Und so funktioniert's: Die Umrisse dreidimensionaler Objekte werden einfach mit einem schwarzen Rand versehen. Hinzu kommt eine vereinfachte Schattierung ohne jegliche Farbabstufung, sowie Texturen im Comic-Stil (wenig Details, dafür knallige Farben). Der erste Einsatz von Cel-Shading in der Spieleindustrie fand übrigens bei *Jet Set Radio* für Dreamcast statt.



Gewinnspiel: Was ist an dem (grundsätzlich hübschen) Schattenwurf falsch? Schicken Sie die Lösung (in Englisch!) an bmoney@ionstorm.com.

Hurra, es ist ein Mädchen!

DEUS EX 2 wird emanzipiert: Sie dürfen auf Wunsch einen weiblichen Charakter spielen. Und sogar virtuell nach Deutschland reisen. Wieder müssen Sie eine weltweite Verschwörung aufdecken.

J.C. Denton kriegt ein Geschwisterchen! Okay, nicht auf die übliche Art mit Mama und Papa und so. Wir sprechen von Dentons Klon. Beim zweiten Teil von *Deus Ex* schlüpfen Sie in die Rolle desselben. Die Handlung spielt 20 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers und ist damit noch futuristischer. Ihr Charakter darf männlich oder weiblich sein. Außerdem können Sie sein Äußeres stärker beeinflussen als beim ersten Teil. Verantwortlich ist das bewährte Entwicklerteam um Chef-Designer und Story-Genie Warren Spector. Der verspricht, dass das revolutionäre Spielprinzip des Jahres 2000 samt epischer Hintergrundgeschichte erhalten bleibt. Diesmal verschlägt es Sie in der Ich-Perspektive unter anderem nach Seattle, London, Kairo, in die Antarktis, auf den Roten Platz in Moskau – und nach Deutschland! Genau genommen nach Trier. Erneut ist der Spieler einer weltweiten Verschwörung auf der Spur. Dahinter stecken religiöse und politische Gruppierungen.

DX 2? HÄ?

Freiheit: Der Spieler entscheidet im Lauf des Abenteuers, wie er seine Figur entwickelt. Zur Kampfsau mit fantastischer Sprungkraft und Selbstheilungskräften? Oder lieber zum Leisetreter, der langsam und vorsichtig von Schatten zu Schatten huscht, durch Wände sieht und sich unsichtbar machen kann? Die neueste *Unreal*-Grafiktechnologie soll die Augen verwöhnen. „Unsere Figuren bestehen aus bis zu 3.000 grafischen Bauteilen. Und kriegen beispielsweise auch einzelne Finger", sagt Designer Steve Powers. Übrigens: *Deus Ex 2* soll *DX 2* heißen. Zumindest in den USA. Bäh, das klingt so langweilig wie 'ne Programmierschnittstelle. Was für Pilze die Entwickler genommen haben, um auf eine solche Idee zu kommen? Es liegt an den Amerikanern. Die hatten ständig Probleme mit der Aussprache von „Deus Ex". Na gut, haken wir's im Zweifelsfall unter Bündnisfall ab und machen's unseren lieben Freunden einfacher. Hauptsache, der zweite Teil wird so genial wie der Vorgänger.

HARALD FRÄNKEL



Schlimme Modesünde: mit dem Rollkragenpulli in den Knast.



AUF DVD

Erste bewegte Szenen

Unser Video zeigt besonders die Licht- und Schatteneffekte.

DEUS EX 2

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Ion Storm
FERTIG ZU:	40%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Deus Ex
INTERNET:	www.eidos.de

KOMMENTAR



HARALD FRÄNKEL

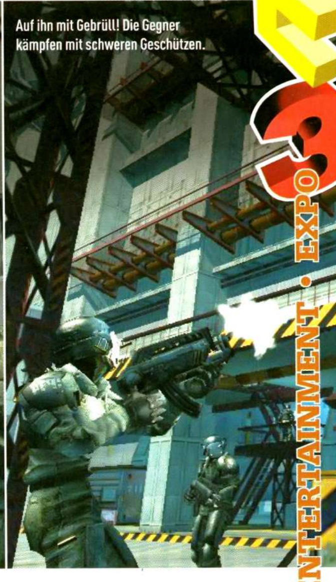
Viel gab's bei der Präsentation eigentlich noch nicht zu sehen: Ein paar hübsche Schatteneffekte, realistische Lichtkegel von Taschenlampen und hübsch rot-weiß blinkende Roboter ruckelten auf einem 2-GHz-Rechner mit Geforce3 herum. Trotz des noch frühen Stadiums wette ich: Der Spectors Warren wird's richten.

Noch so'n Gag, Zähne weg!

Nicht alles aus dem Land des Lächelns ist gut für die Beißerchen. Wenn Ihnen die STRIDENT-Heldin die Kauleiste aus dem Gesicht tritt, ist Schluss mit lustig.



Matrix lässt grüßen: Selbst Cyborgs mit fetten Wummen stellen sich unserer Heldin in den Weg.



Auf ihn mit Gebrüll! Die Gegner kämpfen mit schweren Geschützen.

ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO E3

Irgendwann im 23. Jahrhundert: Der Dritte Weltkrieg ist gerade zu Ende gegangen. Die natürlichen Ressourcen der Erde sind äußerst knapp. Neue Konfliktherde stehen auf jedem Kontinent kurz vor dem Ausbruch. FIST heißt die neue Spezialeinheit der UNO, die für Recht und Ordnung auf dem zerstörten Planeten sorgen soll. Doch bereits beim ersten Einsatz wird eine Hand voll Agenten im Mittleren Osten von einer bis an die Zähne bewaffneten Cyborg-Armee gekidnappt. Nach über sechs Monaten gelingt der einzig überlebenden Elitekämpferin die Flucht.

Ohne Waffen, dafür aber mit astreinen Kampfkünsten gesegnet, müssen Sie sich mit der noch namenlosen Protagonistin im wahrsten Sinne des Wortes durch die postapokalyptische Spielwelt prügeln.

KICK IT, BABY!

Im weiteren Verlauf des 20 Missionen starken Einzelspielermodus greifen Sie auch auf ein umfangreiches Waffenarsenal ein- und zweihändiger Schießeisen zurück. Das tut aber auch bitter Not, denn die Aufgaben sind allesamt recht unterschiedlich: Feindliche Stellungen wollen infiltriert, eigene Gebäude verteidigt oder bestimmte Personen ausgeschaltet werden. Außerdem können Sie mit computergesteuerten Charakteren im kooperativen Modus spielen. Ein reinrassiger Mehrspielermodus ist ebenfalls in Planung.

MATRIX-STYLE

Grafisch setzt das fernöstliche Actionspektakel auf Phantagrams hauseigene Blue-Engine, während Sie die schlagkräftige Heldin aus einer Verfolgerperspektive steuern. Ähnlich wie beim Kinoerfolg *Matrix* werden besonders spektakuläre Kicks oder waghalsige Aktionen sogar in einer Super-Zeitlupe gezeigt. Klingt gut! CHRISTIAN SAUERTEIG

STRIDENT

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Phantagram Interactive
FERTIG ZU:	55%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Oni
INTERNET:	www.phantagram.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Endlich mal 'ne taffe Frau! Lara Croft würde im Zweikampf von der noch namenlosen *Strident*-Protagonisten genauso zermanscht wie ein Glückskeks von Godzilla. Auch wenn der Titel noch in einem frühen Entwicklungsstadium ist, machen Spielidee und bisherige Infos in jedem Fall Lust auf mehr.



Nummer 5 lebt!

Nein, im fernen Korea hüpft man nicht nur zu dämlicher Mucke auf Tanzmatten rum. Man entwickelt auch richtige Spiele. DUALITY ist eins davon.



Futuristisches Schachspiel? Keine Ahnung. Hauptsache, Sie lösen dieses Rätsel.

Von wegen Frauen sind zu nichts zu gebrauchen! Ohne die Kenntnisse Ihrer Hackerin wären Sie ziemlich aufgeschmissen.

In einer Cyborg-Brutfarm müssen Sie den Professor eliminieren. Und dürfen sich dabei nicht erwischen lassen.

Das mit Adventure- und Rollenspiel-Elementen angereicherte Action-Spektakel *Duality* bekamen wir bei den Koreanern von Phantagram Interactive zu sehen. In ferner Zukunft müssen Sie als Mitglied einer ultrageheimen Spezialeinheit im Auftrag der Regierung entwendete Dokumente wieder auftreiben. Um Ihr Ziel zu erreichen, durchstreifen Sie die abgefahrene Cyberpunk-Welt mit drei Charakteren, die jeweils andere Fähigkeiten und Vorzüge haben: ein Söldner, eine Hackerin und ein Wissenschaftler. Dessen Seele schwirrt nach dem Abnibbeln des Körpers im Cyberspace. Alles klar?

SCHARFER HINGUCKER

Die Spielwelt besteht komplett aus Polygonen und erinnert ein wenig an das Szenario des Kultstreifens *Blade Runner*. Aufwendig gestaltete Gebäudekomplexe, zahlreiche Spezialeffekte und Spielfiguren, die aus weit über 2.000 grafischen Bauteilen bestehen, dürften für eine atemberaubende Optik sorgen. Im momentanen Entwicklungsstadium machte die KI der Computergegner bereits einen sehr ordentlichen Eindruck: Feindliche Einheiten agieren geschickt und verschanzen sich bei Feuergefechten. Entwickelt wird der düstere Cyberpunk-Thriller von Trilobyte Graphics, dem mehrere ehemalige Mitarbeiter der Pyro Studios (*Commandos*) angehören. CHRISTIAN SAUERTEIG

DUALITY

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Trilobyte Graphics
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	1. Quartal 2003
VERGLEICHBAR:	Deus Ex
INTERNET:	www.e-duality.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Das schaut schon nicht schlecht aus!", wäre fast eine Beleidigung. Die Grafik ist herrlich detailliert und wirkt in Bewegung unheimlich realistisch. Ich persönlich freue mich am meisten auf den leblosen, im Cyberspace auferstandenen und dort nun umherspukenden Wissenschaftler – eine derart bescheuerte Spielfigur wollte ich schon immer mal durch die düstere Zukunft lenken.



Eine Million Gangster auf der Welt und ich gerate an einen mit kleineren Füßen als meine Schwester!

Mit der original deutschen Synchronstimme von John McClane – Manfred Lehmann!







Heiligabend in Los Angeles. Schlüpfen Sie in die Rolle von John McClane. Erleben Sie die Hölle im Nakatomi Plaza hautnah – genauso gnadenlosen wie im Originalfilm. Befreien Sie Ihre Frau und die anderen Geiseln aus den Fängen der gewissenlosen Gangster. Auf 40 action-geladenen Stockwerken vertrauen Sie besser nur sich selbst und Ihren Waffen, um den bedingungslosen Kampf zu bestehen. Drehbuchorientierte Missionen, original Szenarien und nur eine Hand voll Waffen – es wird eine lange Nacht, Cowboy...

www.stirblangsam.sierra.de



Die Kino-Blockbuster jetzt auch als Special Edition auf DVD erhältlich!





PC CD-ROM





Die Army braucht dich!

Das US-Militär geht auf Rekrutenfang. Mit dem eigens entwickelten Ego-Shooter AMERICA'S ARMY. Und der sieht dank Unreal-Engine nicht mal übel aus.

Ein Teil der Grundausbildung lehrt uns den sicheren Umgang mit dem Sturmgewehr M-16.

Einen vielversprechenden Ego-Shooter für lau? So etwas gibt's? Und ob! Aber danken Sie nicht etwa den Machern der Moorhühner, sondern vielmehr dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Genauer gesagt der U.S. Army. Die hat zur Überraschung aller E3-Messe-Besucher das bis dato unbekannte Werbespiel *America's Army* präsentiert. Das Beste daran: Der Titel steht schon im Juli zum freien Download unter www.americasarmy.com im Netz.

TERRORISTEN-JAGD

America's Army beherbergt zwei Spiele in einem. Während *Soldiers: Empower Yourself* am ehesten einem interaktiven Film ähnelt, der über die Gepflogenheiten beim Militär informiert, wird im rollenspielartigen Ego-Shooter *Operations: Defend Freedom* der Ernstfall geprobt. Nämlich der Kampf gegen den weltweiten Terrorismus. Bevor Sie auf die virtuellen Bombenleger und Attentäter losgelassen werden, absolvieren Sie ein ausführliches Trainingsprogramm. Erachtet Sie die Army im Laufe Ihrer Infanteristen-Karriere für würdig, dürfen Sie sogar einen neuen Berufsweg einschlagen. Zur Auswahl stehen hier der Job als Scharfschütze, Fallschirmjäger oder als Mitglied der Elite-Einheit Ranger. Natürlich müssen Sie vorher die Aufnahmeprüfung erfolgreich bestehen.

TEAMWORK

Gespielt wird *America's Army* ausschließlich übers Internet. Einen Offline-Modus gibt es vorerst nicht. Die Macher schreiben den Realismus groß, der noch einen Tick höher als in *Operation Flashpoint* oder *Team Factor* liegt. So kämpfen Sie auf den 20 Karten mit langen Nachladezeiten der akkurat simulierten Schießeisen (zum Beispiel M-16), müssen Handzeichen Ihrer Kollegen richtig deuten, die Ihnen Kommandos zuwinken, und, und, und. Die grafische Umsetzung macht einen sehr soliden Eindruck. Immerhin hat die Army die Lizenz der renommierten *Unreal*-Engine von Epic gekauft. Fazit: Fans taktischer Online-Shooter sollten sich *America's Army* vormerken. Denn die virtuelle Army-Karriere verspricht jede Menge Langzeitmotivation. Und das vor einer schicken Optik. BENJAMIN BEZOLD



Hände hoch! Hier stellen wir einen Terroristen.



Gemeinsam durchkämmen wir bei Nacht ein feindliches Lager nach Kriegsgefangenen.

AMERICA'S ARMY

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	U.S. Army
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	Mitte Juli
VERGLEICHBAR:	Team Factor
INTERNET:	www.americasarmy.com

KOMMENTAR



BENJAMIN BEZOLD

Es ist schon grotesk. Da wird hierzulande über ein generelles Verbot von Ego-Shootern nachgedacht und dann kommt die U.S. Army mit einem kostenlosen und noch dazu überaus vielversprechenden Titel daher. Wie gut, dass der uns nicht verboten werden kann. Denn wer ist schon in der Lage, die Download-Seiten der amerikanischen Regierung sperren zu lassen?

Gegen seine Rachenschmerzen verordnet Doktor Legolas Akupunktur. Alle Bilder stammen aus der Playstation2-Version.

ELECTRONIC • ENTERTAINMENT • EXPO

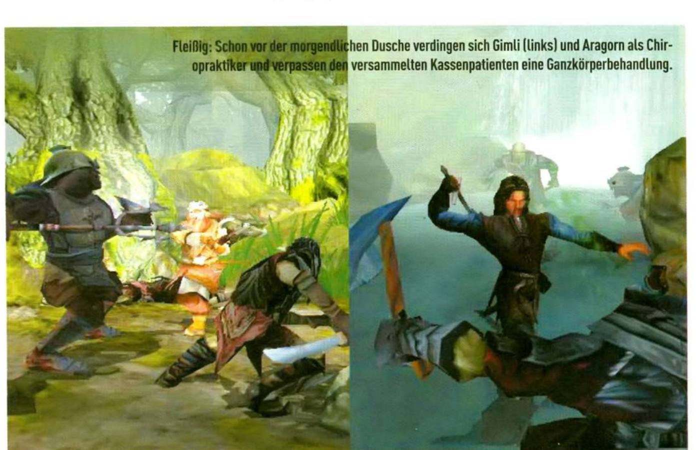
Reich mir mal die Zahnstocher!

Ist Legolas wirklich so tuntig wie im Kinofilm oder kann er auch anders? Mit dem Actionspiel HERR DER RINGE – DIE ZWEI TÜRME finden Sie es heraus.

Nur noch wenige Monate und der zweite Teil der fantasievollen Saga um die Ring-Recken flimmert über die Leinwände. Dann zeigen Aragorn, Legolas, Gimli und die behaarten Hobbits erneut, wie sie den bösen Buben den Hintern versohlen. Geben Sie es ruhig zu: Ihnen tropft auch schon der Sabber aus dem Mund, wenn Sie daran denken. Bis zum letzten Part der Film-Trilogie müssen Sie sogar noch ein weiteres Jahr warten. Damit die Zeit bis dahin nicht zur Tortur wird, hat sich die Spieleschmiede Electronic Arts etwas einfallen lassen: *Herr der Ringe – Die zwei Türme*. Das Action-Adventure behandelt Geschehnisse der ersten beiden Zelluloid-Spektakel und führt Sie beispielsweise in den Kampf gegen die schrecklichen Ringgeister. Aber freuen Sie sich nicht zu früh. Ihr virtuelles Abenteuer bestreiten Sie frühestens im vierten Quartal. Gut Ding will halt Weile haben.

FLOTTER DREIER

In rund 16 Missionen zücken Sie als schnuckeliger Elfe Legolas den Bogen, führen in der Rolle des Königssohns Aragorn das Schwert und schwingen mit Zwergenfürst Gimli eine mächtige Axt. Die restlichen Helden des Fantasie-Epos wackeln zwar auch über Ihren Bildschirm, dienen den Protagonisten jedoch nur als hilfsbereite Verbündete. Ein wenig Filmgefühl gefällig? Können Sie haben. Über zehn Szenarien der Leinwand-Fassung, darunter die Minen von Moria und Helms Klamm, wurden bis ins Kleinste nachgestellt. Natürlich auch mit den entsprechenden Kampfeinlagen. In Verfolgerperspektive rücken Sie Ihren Kontrahenten ähnlich dem Konsolen-Prügelspiel *Tekken* mit speziellen Angriffstechniken auf den Pelz. Aber Vorsicht: In den feindlichen Ansturm von Orks und Uruk-Hai reihen sich auch der abtrünnige Zauberer Saruman, der schlecht gelaunte Höhlentroll und selbst der fiese Obermacker Sauron ein. TANJA BUNKE



Fleißig: Schon vor der morgendlichen Dusche verdingen sich Gimli (links) und Aragorn als Chiropraktiker und verpassen den versammelten Kassenpatienten eine Ganzkörperbehandlung.

HERR DER RINGE

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Stormfront /Electr. Arts
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2002
VERGLEICHBAR:	Gothic
INTERNET:	www.electronicarts.de

KOMMENTAR

TANJA BUNKE



Das Action-Adventure rund um die Ring-Recken hinterlässt einen guten Eindruck. Die Protagonisten sind den Schauspielern wie aus dem Gesicht geschnitten und die Kampfeinlagen machen Lust auf mehr. Endlich darf ich mal ganz allein mit meinem Legolas spielen – leider nur auf meinem Rechner.

Kommt ein Selbstmordattentäter geflogen: Bevor sich der Spinner mitsamt seines Lieferwagens auf dem Marktplatz in die Luft jagen konnte, schlug die Anti-Terror-Allianz zu.

Macht hier mal keinen Terror!

Die Erfolgsserie Ally McBeal wurde zuerst langweilig und dann eingestellt. Das gleiche Schicksal drohte auch C&C. Drohte? Drohte! Denn jetzt kommt GENERALS.

Nach dem 11. September ist nichts mehr so, wie es mal war. Das gilt auch für die *Command & Conquer*-Serie. Kabbelten sich dort früher noch die Mächte von NOD und GDI auf fernen Planeten um lebenswichtiges Tiberium, dreht sich bei *C&C: Generals* alles um den Kampf gegen den globalen Terror. Mit den Großmächten USA und China müssen Sie der Global Liberation Army den Garaus machen. Die GLA ist die bestens ausgerüstete und weltweit operierende Terroristenobervereinigung. Alle drei Parteien verfügen über spezielle Eigenheiten und verschiedene Waffensysteme. Die USA greifen in erster Linie auf ultramodernes Kriegsgerät zurück. Die Chinesen haben riesige Heere bestens ausgebildeter Infanteristen am Start und die Terroristen bedienen sich umfangreicher Ressourcen.

FROHE WEIHNACHTEN!

Im Gegensatz zu den Vorgängern stürzen Sie sich nicht mit einer der drei Großmächte ins Schlachtgetümmel, sondern wählen einen von neun Generälen. Jeder befehligt mehrere Einheiten mit unterschiedlicher Ausrüstung. Die Bandbreite reicht vom chinesischen Panzergeneral über den NATO-Geheimdienstchef bis zum Befehlshaber des amerikanischen SEKs. Insgesamt werden 60 Einheiten geboten, zu denen auch Hacker und Spione zählen.

Die 27 Einzelspielermissionen führen Sie in bevölkerte Städte und einsame Landstriche um den ganzen Globus. Grafisch präsentiert sich *C&C: Generals* dank der neuen SAGE-Engine erstmals im hübschen 3D-Gewand. Dieses besticht durch einen äußerst hohen Detailgrad und bietet Spezialeffekte, von denen Macher erhältlicher Echtzeitstrategiespiele allenfalls träumen können. Neben dem Einzelspielermodus ist auch eine Mehrspielervariante für bis zu acht Spieler in Arbeit.

Läuft alles nach Plan, liegt *C&C: Generals* pünktlich zum Weihnachtsfest unterm Tannenbaum – das wäre mal ein Fest! CHRISTIAN SAUERTEIG

Wenn nichts mehr geht, hilft nur eine Atombombe. Schön zu sehen: der hohe Detailgrad der Einheiten, die schicken Raucheffekte und hübschen Schattenwürfe.

C&C: GENERALS

GENRE:	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER:	Westwood/Electronic Arts
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	Dezember 2002
VERGLEICHBAR:	C&C: Tiberian Sun, Sudden Strike
INTERNET:	www.westwood.com

KOMMENTAR



Selten habe ich jemandem derart fröhlich mein herzliches Beileid ausgesprochen. Der zu Grabe getragenen 2D-Grafik von *C&C* heule ich aber allenfalls Freudentränen nach. Die neue 3D-Welt, in der ich nun auf Terroristenjagd gehe, schaut unverschämt gut aus und bietet mit ihren Höhenunterschieden obendrein eine Menge taktischer Varianten. Keine Frage, *C&C: Generals* hat Hit-Potenzial!

VON DEN MACHERN VON BALDUR'S GATE™

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS™



DEVELOP YOUR FANTASY

MAKE YOUR PLAY

Neverwinter Nights™ ist das langersehnteste 3D Rollenspiel für den PC, das jemals erschaffen wurde. Vier Jahre dauerte die Entwicklung von Neverwinter Nights, das mit wunderschönen, real anmutenden 3D Umgebungen und einem revolutionären „Game Editor“ aufwarten kann. Erschaffe deine eigene Welt und spiele mit bis zu 64 Spielern online.

In den vergessenen Reichen (nach den Regeln der 3. Edition von Dungeons & Dragons®) fällt die Stadt Niewinter dem Heulenden Tod, einer tödlichen, alles vernichtenden Plage, zum Opfer. Die Abenteurer der Stadt rufen die magischen Kreaturen aus Tiefwasser zur Hilfe, um die sich verbreitende Krankheit zu heilen, aber Verschwörung und Verrat sind gegen sie ...









»Neverwinter Nights könnte im Rollenspiel-Genre einen ähnlichen Stellenwert erreichen wie Half-Life im Action-Lager.« GameStar 2/02

DEMNÄCHST AUF PC-CD ROM

www.neverwinternights.com

PC CD









ATARI®

Verfluchte Spaßbremse!

Typen vermöbeln? Autos klauen? Das macht Freude! In GTA 3. Es sei denn, Sie haben Windows XP.


Die Auto-Windows strahlen? Dann klappt's auch mit den hübschen Beifahrerinnen.

Halt! Ich brauch mal Ihr Auto! Sie wollen nicht? Mir egal. Und jetzt raus aus dem Wagen!

Action | Wer seinen PC unter Windows XP betreibt und eine Grafikkarte mit Nvidia-Prozessoren sein Eigen nennt, erlebt in *GTA 3* eventuell eine böse Überraschung: Darstellungsfehler in der Spielegrafik zerstören jeden Spielspaß. Das Problem liegt bei älteren Versionen von Windows XP. Neuere mit den Nummern 5.1.2600.15 oder 5.1.2600.29 sind nicht betroffen. Schuld ist eine veraltete Version der Datei „d3d8.dll". Sie können eine aktuelle Version der Datei durch den XP-Patch mit der Kenn-Nummer Q306676 von www.microsoft.com herunterladen und das Problem so beheben. Achten Sie darauf, dass Sie die deutsche Version zum Download auswählen. Möglicherweise wird dieser Patch in Kürze auch Bestandteil eines DirectX-8.1-Updates oder Windows XP Service Packs. Den Test zu *GTA 3* finden Sie in dieser Ausgabe ab Seite 84. ALEXANDER GELTENPOTH
Info: www.microsoft.com; www.grandtheftauto3.com


„Bbbbsss"! Wo ist die Fliege? Egal, mit dem Zweihänder treffen Sie die eh nicht!

Summ, summ, summ

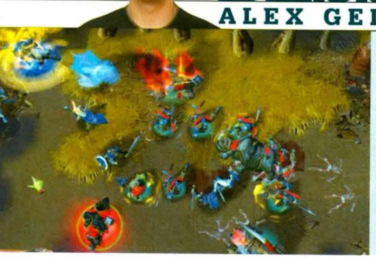
Zu MORROWIND gibt's jetzt ein Update, das neue Fluginsekten integriert. Und noch anderen Schnickschnack.

Rollenspiel | Bethesda bietet mit zwei Plug-ins zusätzliche Spielinhalte für *Morrowind*. Dank der ersten Erweiterung gibt es für Bögen jetzt Pfeile, die explodieren. Mit dem anderen Upgrade summt eine neue Insektenplage in den Sümpfen herum. Die Dateien stehen zum Download auf www.morrowind.de bereit. Noch ein Tipp: Im Test zu *Morrowind* (PC Action 6/2002) wiesen wir im Prüfstand auf die Inkompatibilität zum Kryo-II-Chipsatz hin. Mit einem Trick lässt sich das Problem lösen: Öffnen Sie „Eigenschaften von Anzeige", wählen Sie „Einstellungen", „Erweitert" und dann den Menüpunkt „3D Optimisation". Kreieren Sie ein neues Profil für *Morrowind*. Drücken Sie auf den kleinen Pfeil, der nach rechts zeigt. Geben Sie als Profilname „Morrowind" und als Exe-Name „morrowind.exe" an. Danach müssen Sie die Option „Defer Render Until Flip" aktivieren und die Einstellungen mit „OK" bestätigen. Dann sollte das Spiel mit dem Kryo-II-Chipsatz laufen. Auf eigene Gefahr, denn offiziell wird dieser nicht unterstützt. ALEXANDER GELTENPOTH
Info: www.morrowind.de

BESSERWISSER



ALEX GELTENPOTH ÜBER EINE WELTPREMIERE



In dieser Ausgabe finden Sie den weltweit ersten Test zu *Warcraft 3*. In einem Spielmarathon begutachteten drei Redakteure in über 50 Stunden die deutsche Testversion. Dabei blieb keine Mission ungespielt, keine Detailfrage ungeklärt. Der Aufwand hat sich nicht nur gelohnt, sondern auch riesigen Spaß gemacht. Wir denken: *Warcraft 3* bricht Anfang Juli sämtliche internationalen Verkaufsrekorde. Wie macht das Blizzard nur immer wieder? Ganz einfach: Für die renommierte Softwareschmiede arbeiten vom Grafiker bis zu Programmierer nahezu ausnahmslos Zockernaturen, die neben zahlreichen Konkurrenzprodukten am liebsten die eigenen Kreationen daddeln – Monate und teilweise Jahre, ehe sie erscheinen. Bevor Sie ein Spiel von Blizzard zu Gesicht bekommen, hat es schon mehr Spielstunden durchlaufen als so manches Konkurrenzspiel eine Woche nach der Veröffentlichung. Bleibt nur eins zu sagen: Viel Spaß mit diesem Spiel der Extraklasse!

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack



	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION- & ROLLENSPIELE, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN
WARCRAFT 3	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■
	Da werd sogar ich zum Stra-tegen.	Huch? Strategie, die sogar mir gefällt?	Taktik und Optik vom Feinsten	Orks waren mir schon immer sympathisch.	Klasse, aber nicht so ganz mein Fall	Blizzard beschert mir eine neue Sucht.	Strategie der Superlative
GTA 3	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■
	Verdammt, ich liebe Cocktails!	Ich geb Gas, ich krieg Spaß!	Ideal zum Abreagieren	Genial, obwohl *GTA 2* mein Liebling bleibt	Genial! Schon auf der PS2 mein Favorit!	Rasen und Raufen bringen Mordsgaudi	StVO? Was ist das?
SPIDERMAN	■■■■	■■■■■	■■	■■■■	■■■	■■	■■■
	Hilfe, wurde eingewickelt!	Viel mehr als nur ein Schwinger-Club!	Dem geh ich nicht ins Netz.	Fast so gut wie die Zeichnungen von John Romita	Wenn mich schon der Film nicht juckt ...	Vornüberhängen ist nichts für mich.	Spinnen sind nicht mein Ding.
GRAND PRIX 4	■■■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■■■
	Schumi kann abdanken!	Nett. Leider ohne Baseballschläger.	Alle Erwartungen enttäuscht	Und im Kreis fahren macht doch blöd.	*F1 2002* ist viel besser!	Nur Heino-Lieder sind langweiliger.	Riech an meinem Auspuff, Schumi!
TEAM FACTOR	■■	■■	■■	■■■	■■	■■	■■
	Für mich die Schlappe des Monats.	Bin kurzsichtig. Seh den Feind nie.	Dann doch lieber *Counter-Strike*	Wird in der Konkurrenz untergehen	Ein Wort mit X? War wohl nix!	Noch ein Taktik-Shooter? Nein danke.	Verbuggt, hässlich und unkomfortabel
DUKE NUKEM	■■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■■	■■■
	Ganz fluffig für die Mittagspause	Zynismus als Überbrückungshilfe	Sagte da wer Arcade-Klassiker?	Wo bleibt *Duke Nukem Forever*?	Nett, aber ich will *Duke Nukem Forever*!	Nostalgie-Gefühl pur. Das gefällt.	Ich will endlich den echten Duke.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠✱ϟ

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100% **HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90% **SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80% **GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

61 - 70% **BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...

51 - 60% **AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

41 - 50% **MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

≤ 40% **UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

ACTIONSPIEL	
GTA 3	**Rockstar Games**
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software
Op. Flashpoint: Gold	Bohemia Interactive
ACTION-ADVENTURE	
Dark Project 2	Ion Storm
Drakan	Psygnosis
MDK 2	Bioware
ACTION-ROLLENSPIEL	
Deus Ex	Ion Storm
Diablo 2	Blizzard
Dungeon Siege	Gas Powered Games
ADVENTURE	
Bladerunner	Westwood
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts
Grim Fandango	Lucas Arts
AUFBAU-STRATEGIE	
Anno 1602	Sunflowers
Startopia	Mucky Foot
Wiggles	Innonics
DENKSPIEL	
Catan – Die erste Insel	Ravensburger
Chessmaster 8000	The Learning Company
You don't know Jack 3	Take 2
ECHTZEIT-STRATEGIE	
Battle Realms	Liquid Soft
Empire Earth	Stainless Studios
Warcraft 3	**Blizzard**
EGO-SHOOTER	
Aliens vs. Predator 2	Monolith
No One Lives Forever	Monolith
Return to Castle W. (dt.)	Gray Matter
FLUGSIMULATIONEN	
B17 Flying Fortress	Wayward Design
Comanche 4	Novalogic
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft
MEHRSPIELER-SHOOTER	
Counter-Strike	Vivendi Universal
Indiziertes Spiel	id Software
Indiziertes Spiel	Epic
RENNSIMULATION	
Grand Prix 3	MicroProse
Rally Championship 2002	Ubi Soft
Motocross Madness 2	Microsoft
ROLLENSPIEL	
Baldur's Gate 2	Bioware
Gothic	Piranha Bytes
Ultima 9	Electronic Arts
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE	
Alpha Centauri	Firaxis
Civilization 3	Firaxis
Jagged Alliance 2	Sir Tech
SONSTIGE SIMULATIONEN	
Black & White	Lionhead
M1 Tank Platoon	Microprose
Panzer Elite	Wings Simulations
SPORTMANAGER	
Anstoss 3	Ascaron
Fußball Manager 2002	EA Sports
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line
SPORTSPIEL	
FIFA WM 2002	EA Sports
NBA Live 2001	EA Sports
NHL 2002	EA Sports
WIRTSCHAFTSSIMULATION	
Die Gilde	Jowood
Die Sims	Maxis
Port Royale	**Ascaron**



AUF DVD

Orkfratzenkompatibel?
Mit dem Video Card Tester von Blizzard können Sie ausprobieren, ob Ihre PC-Konfiguration zur Warcraft-3-Grafik kompatibel ist. Entpacken und starten!
VideoTest.exe

Video zu World of Warcraft
Wem Warcraft 3 nicht reicht: Auf der E3 führte Blizzard das zugehörige Online-Rollenspiel vor.

Live aus dem

- 4 Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- 12 Helden
- 10 Einheiten pro Rasse
- Ca. 11 Gebäudetypen mit bis zu 3 Ausbaustufen
- 4 Kampagnen mit bis zu neun Missionen
- Mehrspielermodus in zwei Varianten (DM, TDM)
- Lebendiges Ressourcenmanagement
- Linearer Spielverlauf durch alle Kampagnen
- Umfangreicher Editor
- 3D-Engine

„Alle werden sterben!" Nehmen Sie der Grünhaut den Kommentar nicht übel. Eigentlich ist Thrall ein netter Kerl! Wirklich! Freundlich und ehrenhaft – zumindest, wenn Sie ein Ork oder Tauren sind.

Schlachthof

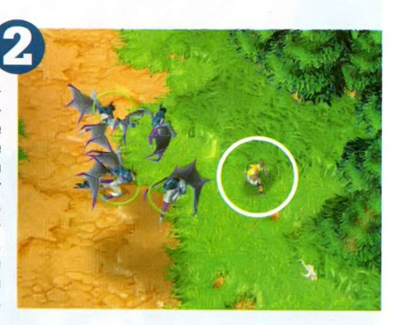
In WARCRAFT 3 rollen Köpfe: Menschen, Untote, Orks, Nachtelfen und Dämonen gehen nicht gerade zimperlich miteinander um.

SO SPIELT SICH WARCRAFT 3

Das Strategie-Spektakel besticht durch umfangreiche Missionen, die neben einem Hauptziel auch optionale Aufträge bieten. Wir geben Ihnen mit dem Level „Silvermoons Untergang" aus der Untoten-Kampagne einen Einblick.



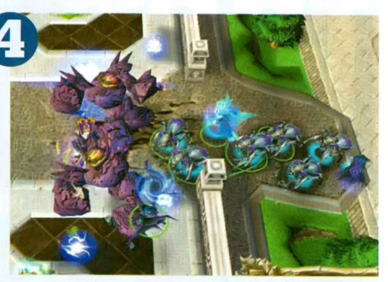
1 Ihr Hauptziel: den Wächtern des Mondbrunnens einen Freiflug in die ewigen Jagdgründe bescheren. Bevor Sie sich mit wildem Kampfgeschrei ins Getümmel stürzen, heißt es: Basis erweitern, Kämpfer ausbilden und Schutzvorrichtungen postieren. Es könnte ja unerwarteter Besuch vom Feindeslager eintrudeln.



2 Eine stressige Nebenaufgabe: Sylvana Windrunner, die hinterfotzige Elfen-Dame, will Ihrem Abenteuer ein rasches Ende setzen und schickt alle zwei bis drei Minuten einen Boten (Kreis) zur Silvermoon-Festung. Da Sie zunächst unentdeckt bleiben sollen, setzen Sie eine Gruppe Gargoyles auf den Laufburschen an.



3 Die zeitlichen Abstände der Botengänge verringern sich. Zudem stürmen immer wieder Sylvanas Leute in Ihre Basis und machen Stunk. Das wird auf Dauer hektisch. Schnappen Sie sich zwei Dutzend guter Kämpfer und statten Sie dem Langohr-Luder einen Besuch ab. Schon ist das Problem gelöst.



4 Sie sind in die Festung Silvermoon marschiert und nähern sich den Wächtern des Mondbrunnens. Jetzt nur nicht schlappmachen! Das Ende der Mission ist greifbar nahe. Da die Betreuer der Quelle mit Schmackes zuhauen und etliches einstecken können, sollten Sie auf Kämpfernachschub achten.



Die Nachtelfen spinnen: Bei dem Scheißwetter zelten!

Schluss mit lustig in Lordaeron, dem Königreich der Menschen. Kriegshäuptling Thrall stiftet mit seinen Orks Unfrieden, kapert einige Schiffe und flüchtet schließlich aus dem Reich. Sehen Sie es positiv: ein Problem weniger. Viel beängstigender und gefährlicher sind jedoch die Untoten, die durch vergiftetes Korn eine Seuche auslösen und immer mehr Dörfer und Städte heimsuchen. Ziemlich fies: Jeder Gefallene vergrößert die Heerscharen der lebenden Leichen. In der Rolle des rechtschaffenen Paladins und Königssohns Arthas sollen Sie dem nekromantischen Treiben Einhalt gebieten. Ein echter Scheißjob, wie der Prinz bald feststellt. Denn sein Auftrag ist nahezu aussichtslos. Vielleicht finden Sie sowieso die Orks oder Untoten viel cooler als die guten, netten Menschen. Nützt aber nichts: In *Warcraft 3* müssen Sie die vier Kampagnen in der vorgegebenen Reihenfolge durchspielen. Menschen, Untote, Orks und schließlich die Nachtelfen treten nacheinander unter Ihrer Führung in den Mittelpunkt. Warum? Ganz einfach: Die vier Abschnitte spielen nicht zeitgleich in der Story, sondern nacheinander. Ohne die Menschenkampagne ergibt die Geschichte der Untoten keinen Sinn. Sicher schränkt Blizzard damit die Freiheit des Spielers ein. Dafür bietet Ihnen die Softwareschmiede eine fantastische, lineare Story, die an Spannung ihresgleichen sucht.

ALLES SCHICKSAL

Haben Sie auch eine Abneigung gegen erzwungene Happy-ends? Das ist schön: Denn mit einigen Rassen können Sie nicht gewinnen – hier sieht die Story ein Scheitern vor. Genial, aber auch ziemlich grausam, was Blizzard da mit dem Spieler veranstaltet: Zuerst dürfen Sie Ihren Helden hochpäppeln, in vier Spezialfähigkeiten ausbilden und mit magischen Gegenständen ausstatten. Bis er Ihnen so



Von Schreckensgestalten und schaurigen Schlächtern

DIE BASIS DER UNTOTEN



1) Knochenhof: Frost-Wyrms
2) Tempel der Verdammten: Banshees, Totenbeschwörer
3) Schlachthof: Fleischwagen, Monstrositäten
4) Schwarze Zitadelle: Akolyten, Haupt- und Schutzgebäude
5) Altar der Finsternis: Helden wiederbeleben
6) Ziggurat/Geisterturm: Schutzgebäude
7) Gruft: Gargoyles, Ghuls, Gruftbestien
8) Friedhof: Verbesserung der Einheiten
9) Verhexte Mine: Abbau von Gold
10) Opfergrube: Shemen

DIE EINHEITEN



AKOLYT

ARBEITER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Beschwört Gebäude. Baut Gold ab. Opfert sich, um als Sheme zu dienen.



SHEMEN

SPÄHER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Schleicht sich unbemerkt in die Basen der gegnerischen Einheiten.



FLEISCHWAGEN

BELAGERUNGSWAFFE
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Sammelt Tote ein, an denen sich die Ghuls später laben dürfen. Hinterlässt eine giftige Wolke bei Angriff.



GHUL

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Erhält Lebenspunkte zurück, wenn er Feinde mit der lustigen Spezialfähigkeit „Kannibalismus" verspeist. Baut Holz ab.



GRUFTBESTIE

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Wirft mit „Gespinst" ein Netz auf fliegende Gegner und zwingt sie zu Boden.



MONSTROSITÄT

STARKER NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Greift Feinde mit einer Seuchenwolke an, die für Extra-Schaden über eine bestimmte Zeit sorgt.



BANSHEE

FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Verringert die Trefferrate der Gegner durch „Fluch". Wendet Zauber mit „Antimagie-Hülle" ab. Zieht Kontrahenten mit „Besessenheit" auf die Seite des Spielers.



TOTENBESCHWÖRER

FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Belebt gefallene Kämpfer für kurze Zeit. Erhöht mit „Raserei" die Angriffsrate einer Einheit. Verlangsamt mit „Verkrüppeln" die Angriffsrate des Gegners.



GARGOYLE

FLIEGENDER FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Verwandelt sich in eine Statue und regeneriert so Lebenspunkte.



FROST-WYRM

FLIEGENDER FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Friert Gebäude und gegnerische Einheiten mit Eis-Atem ein.

DIE HELDEN



ARTHAS

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEITEN:
Todesmantel – Heilt eigene Kämpfer
Todespakt – Richtet befreundete Einheit hin, um sich zu heilen
Unheilige Aura – Erhöht Bewegungstempo und Lebensregeneration
Tote beleben (Level 6) – Haucht sechs gefallenen Kämpfern Leben ein



DETHECUS

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEITEN:
Aas-Schwarm – Beschwört Fledermäuse, die Schaden anrichten
Schlaf – Versetzt Kontrahent in Schlaf
Vampir-Aura – Angerichteter Schaden an Gegner heilt Einheit
Inferno (Level 6) – Beschwört fliegende Höllenbestie, die Gegner betäubt



DIN FROSTFIRE

FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEITEN:
Frost-Nova – Richtet Schaden an, reduziert Angriffsrate und Bewegungstempo.
Frost-Rüstung – Erhöht Rüstungswert
Dunkles Ritual – Wandelt Lebensenergie einer Einheit in Mana um.
Tod und Verfall (Level 6) – Zerstört alles im Einflussbereich. Tötet auch Bäume.

richtig ans Herz wächst. Ätsch – seinem vorbestimmten Schicksal entrinnt der Recke trotzdem nicht. Egal wie mächtig er am Schluss auch sein mag. Manche Helden sterben oder – fast noch schlimmer – lassen sich von den Dämonen der Brennenden Legion verführen und kämpfen für die Gegenseite! *Warcraft 3* taucht den Spieler in ein Wechselbad der Gefühle. Immerhin spendiert Blizzard gerenderte Videosequenzen an wichtigen Eckpunkten. Sie erleben den Untergang Ihres geliebten Helden hautnah mit. Ansonsten treiben hauptsächlich Zwischensequenzen in der normalen Spielgrafik die Story voran. So wirkt das Echtzeitstrategiespiel unglaublich lebendig. Die Motivation, immer weiterzuspielen, steigt. Große Variationen im Missionsdesign lassen erst gar keine Langeweile aufkommen. Mal verteidigen Sie eine Position, eskortieren ein paar Einheiten, ein anderes Mal erforschen Sie finstere Höhlen,

Von Baumwesen und brummigen Bären

DIE NACHTELFENBASIS



1) Urtum des Windes: Hippogryph, Klauen-Druide
2) Schimären-Horst: Schimären
3) Mondquelle: Mana- und Lebensenergie-Regeneration
4) Wuchernde Goldmine: Abbau von Gold
5) Urahnen-Beschützer: Schutzgebäude
6) Baum des Lebens: Irrwische, Hauptgebäude
7) Urahne des Krieges: Bogenschützin, Jägerin, Balliste
8) Urahne des Wissens: Dryade, Krallen-Druide
9) Altar der Weisen: Wiederbelebung der Helden
10) Jägerinnen-Halle: Verbesserung der Einheiten

DIE EINHEITEN



IRRWISCHE

ARBEITER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Zaubert Gebäude. Baut Gold und Holz ab. Verursacht mit Kamikaze-Spruch „Detonieren" großen Schaden.



BALLISTE

BELAGERUNGS-WAFFE
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Mit ihrem Spaltgeschoss durchdringen Sie das Zielobjekt und beschädigen dahinter postierte Einheiten.



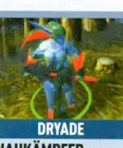
JÄGERIN

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Wird mit „Verstecken" in der Nacht unsichtbar. Sendet eine Eule zum nächsten Baum. Kundschaftet so die Gegend aus.



HIPPOGRYPH

FLIEGENDER NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Kann als Reittier für Bogenschützen dienen.



DRYADE

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Reduziert Tempo und Angriffsrate mit „Langsames Gift". Besitzt Immunitätszauber. Kuriert Einheiten von magischen Effekten.



KRALLEN-DRUIDE

STARKER NAHKÄMPFER (FALLS IN BÄREN-FORM)
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Erhöht mit „Brüllen" die Angriffskraft seiner Gruppe. Heilt mit „Verjüngung". Verwandelt sich mit „Bären-Form" in einen starken Nahkämpfer.



BOGENSCHÜTZIN

FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Besitzt wie alle weiblichen Nachtelfen die „Verstecken"-Fähigkeit.



KLAUEN-DRUIDE

FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Reduziert mit „Feen-Feuer" die Panzerung des Gegners. Setzt Feinde mit „Zyklon" für kurze Zeit außer Gefecht. Verwandelt sich mit „Krähen-Form" in eine fliegende Einheit.



HIPPOGRYPH-REITER

STARKER FLIEGENDER FERNKÄMPFER
Hippogryph mit Bogenschützin als Reiterin



SCHIMÄRE

FLIEGENDER FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEIT:
Richtet mit „ätzendem Atem" erheblichen Schaden bei Gebäuden an.

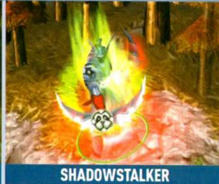


DIE HELDEN



OGHMA

NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEITEN:
Verheddernde Wurzeln – Ranken halten und verletzen Gegner
Kraft der Natur – Verwandelt Bäume in Nahkämpfereinheiten
Aura der Dornen – Schild, das erhaltenen Schaden zurückwirft
Ruhe (Level 6) – Bereich-Heilung



SHADOWSTALKER

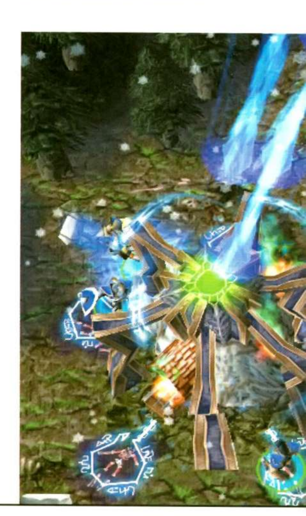
NAHKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEITEN:
Opferung – Hüllt sich in Feuerschild ein, das nahe stehende Gegner verletzt
Mana verbrennen – Zieht Gegner Mana ab
Flucht – Kann Angriff ausweichen
Metamorphose (Level 6) – Verwandelt sich in mächtigen Dämon mit Fernangriff, mehr Lebensenergie und schneller Regeneration

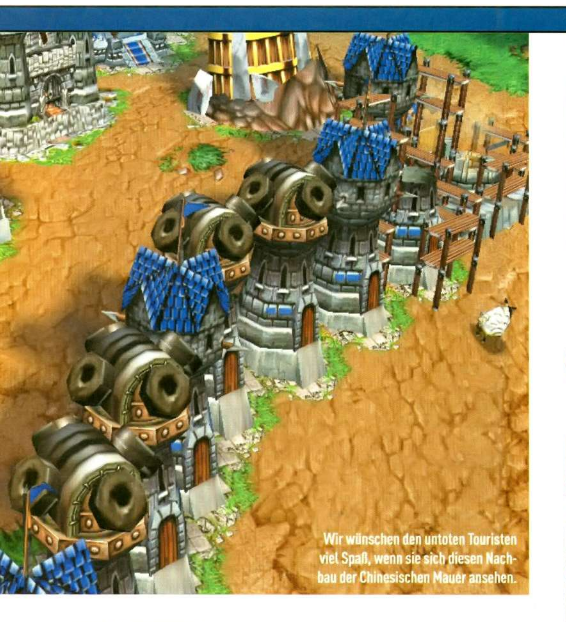


MAEVE WHISPERWIND

FERNKÄMPFER
SPEZIALFÄHIGKEITEN:
Aura der Scharfschützen – Fernkampfeinheiten richten mehr Schaden an
Brennender Pfeil – Pfeile mit Bonusschaden.
Erkunden – Nutzt Eule als Kundschafter
Sternenfall (Level 6) – Sterne fallen vom Himmel herab und treffen die Gegner für 30 Schadenspunkte pro Sekunde

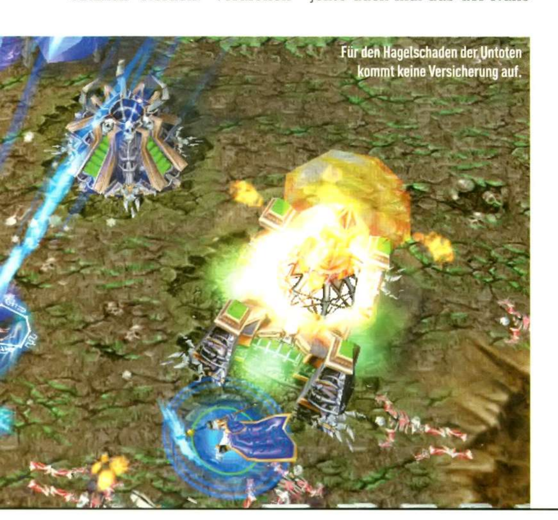
gehen Gerüchten auf den Grund und vieles mehr. Die lineare Story hat außer dem perfekten Spannungsbogen einen weiteren Vorteil: Nicht nur zwischen den Missionen steigt der Schwierigkeitsgrad, sondern auch von Kampagne zu Kampagne. Ohne die Erkenntnisse aus vorherigen Szenarien – die Lernkurve ist erstaunlich steil – würden Sie an späteren Missionen verzweifeln. Keine Sorge, so fordert Sie *Warcraft 3* immer optimal. Wenn nicht, regeln Sie eben den Schwierigkeitsgrad runter. Das erfordert allerdings den Neustart der Mission.



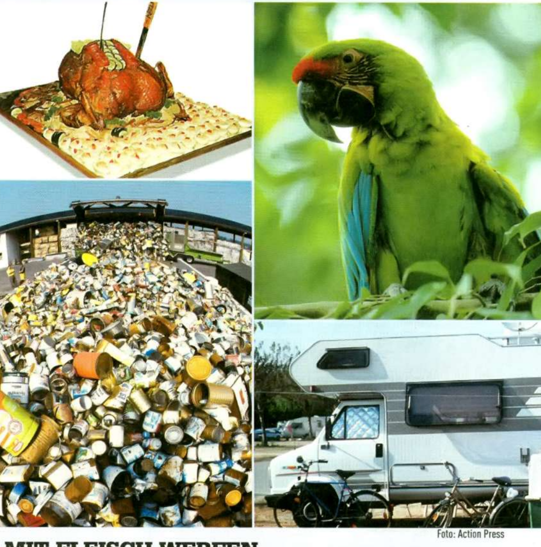

Wir wünschen den untoten Touristen viel Spaß, wenn sie sich diesen Nachbau der Chinesischen Mauer ansehen.

DIE AUGEN GERADEAUS

Endlich hat's auch Blizzard begriffen: 3D-Grafiken sehen einfach besser aus. Die Edelsoftwareschmiede kehrt den öden flachen Spielen den Rücken zu. Allerdings nicht mit letzter Konsequenz. *Warcraft 3* ist zwar in 3D, die Handhabung bleibt aber genauso klassisch und einfach wie in *Starcraft*. So nutzt Blizzard die Vorteile der 3D-Engine, ohne eventuelle Nachteile in Kauf zu nehmen. Sie verlieren garantiert nie die Orientierung. Die Blickrichtung ist grundsätzlich Norden. Verdrehen Sie die Kamera, um mal die Rückseite eines Gebäudes zu betrachten oder in tote Winkel zu linsen, richtet sich die Kamera automatisch wieder nach Norden aus, sobald Sie dieTaste nicht mehr drücken. Nur den Schwenk der Kamera mit Blick über den Horizont macht das Spiel nicht selbstständig rückgängig. Diese Ansicht ist aber viel zu unübersichtlich, um vernünftig Ihre Strategien umzusetzen. Sie sollten daher die ganz normale Perspektive beibehalten. Kamerafahrten machen nur Sinn, um die detaillierten Objekte auch mal aus der Nähe


Für den Hagelschaden der Untoten kommt keine Versicherung auf.

Äh ... geht das auch im echten Leben?


Foto: Action Press

MIT FLEISCH WERFEN

In *Warcraft 3* besitzt jede Rasse eine Belagerungseinheit. Bei den Untoten sind das die lebenden Fleischwagen. Aus der Ferne klatschen diese den Gegnern bis zum Umfallen Leichenteile um die Ohren.

Nein, Sie buddeln jetzt nicht die Oma aus. Und mit Brathühnchen wird auch nicht herumgeschmissen. Essen wirft man nicht! Es macht Flecken auf dem Teppich. Und auf die Ohren kriegen anschließend nur Sie was.

GREIFREITEN

Nachtelfen lieben die Natur. Egal ob Flora oder Fauna, beide sind gut Freund mit ihnen. Da die zierlichen Ökos kaum etwas wiegen, halten Tiger, Panther und Greif als Reittier her. Sattel drauf und ab die Post.

Sie glauben ja nicht ernsthaft, Sie dürften so etwas im echten Leben tun. Holla, die Waldfee. Dann haben Sie einen gewaltigen Vogel. Spaß beiseite: Es ist uns egal, wie groß der ist. Auf dem wird nicht geritten.

PLÜNDERN UND RECYCELN

Bei den Orks herrscht gähnende Leere im Materiallager. Kein Problem. Die fetten Jungs stampfen in eine feindliche Basis, reißen den Typen die Bude ein und schon ist wieder Bauzeug vorhanden.

Kommen Sie nicht auf blöde Ideen, wenn beim neuen IKEA-Schrank-Bausatz ein Teil fehlt! Zum Nachbarn stiefeln und die Einrichtung kleinzuhacken, ist strafbar. Und kostspieliger als der Einkauf im Baumarkt.

GEBÄUDE BEWEGEN

Die Goldmine der Nachtelfen ist eingestürzt. Eine neue Geldquelle befindet sich ein ganzes Stückchen weiter im Norden. Zum Glück können die als Gebäude dienenden Bäume laufen. Es wird also flugs umgesiedelt.

Diesmal schimpfen wir nicht. Sie dürfen so was – mit dem guten, alten Wohnwagen oder Wohnmobil. Falls die Nachbarn zu laut schnarchen, Sachen packen und ab durch die Mitte. Vorausgesetzt, es ist Ihr rollendes Heim.

NUMERUS MAXIMUS:
Alle Fakten auf einen Blick!

	STARCRAFT	BATTLE REALMS	WARCRAFT 3
ALLGEMEINE FAKTEN:			
Anzahl Einheiten	je ca. 12	je ca. 8	je ca. 13
Anzahl Gebäude	je ca. 16	je ca. 13	je ca. 11
Anzahl Upgrades	je ca. 20	je ca. 12	je ca. 20
Anzahl Ressourcen	2	2	2
Editor	Karten, Missionen	nur Karten	alles
Produktionseffizienz abhängig von der Einheitenzahl	nein	ja	ja
Ressourcenmanagement	sehr wichtig	relativ unwichtig	relativ unwichtig
Grafik	2D	3D	3D
Höhenunterschiede	kaum Auswirkung	große Auswirkung	kaum Auswirkung
Abwechslung Animationen	gering	groß	mittel
Tag-Nacht-Wechsel	nein	ja	ja
Sichtlinien	bedingt	immer	bedingt
EINZELSPIELERMODUS:			
Anzahl Kampagnen	3	2	4
Anzahl Missionen	3x ca. 10	2x 18	4x ca. 8
Zwischensequenzen	selten	selten	immer
Videos	häufig	selten	manchmal
MEHRSPIELERMODUS:			
Anzahl Parteien	3	4	4
Rush effektiv	ja	selten	selten
Ø Spielzeit Mehrspieler	10 Min.	30 Min.	60 Min.
Unterschied der Rassen	groß	groß	groß
Balancing der Rassen	sehr gut	gut	gut

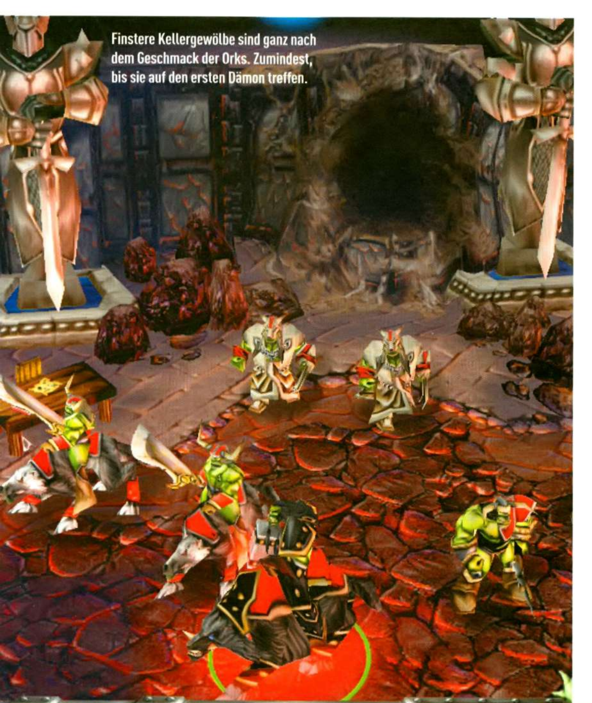

Finstere Kellergewölbe sind ganz nach dem Geschmack der Orks. Zumindest, bis sie auf den ersten Dämon treffen.


Foto: Action Press

BISSIGER VERGLEICH:
Warcraft 3 zeigt der Konkurrenz die Zähne...

STARCRAFT	BATTLE REALMS	WARCRAFT 3
GRAFIK		
0 Punkte Grafik aus dem letzten Jahrtausend: *Starcraft* kann sich wirklich nicht mehr sehen lassen! Nur ein kleiner Trost: Blizzard holte alles aus der kümmerlichen Auflösung von 640x480 heraus, Details und Übersichtlichkeit sind trotzdem ärmlich.	**2 Punkte** Allein in den Schlachten zeigt *Battle Realms* seine gesamte Animationsvielfalt. Bei einer Auflösung von 1.280x1.024 ist der Detailgrad gut. Höchstens die Übersicht leidet am zu kleinen Ausschnitt der sichtbaren Umgebung.	**2 Punkte** Dank der hohen Auflösung von 1.600x1.200 bietet *Warcraft 3* die größte Detailfülle bei guter Übersichtlichkeit. Die Einheiten sind hervorragend animiert, wenn auch eine Spur schlechter als in *Battle Realms*.
UMFANG		
1 Punkt Allein die drei Kampagnen beschäftigen im Schnitt über 40 Stunden. Danach warten der Mehrspielermodus und zahlreiche von Fans kreierte Szenarien.	**0 Punkte** An den zwei Kampagnen spielen Sie leicht 30 Stunden. Mangelnder kommerzieller Erfolg beschränkt jedoch den Mehrspielermodus. Ohne Editor existieren keine Zusatzszenarien.	**2 Punkte** Für die vier Kampagnen veranschlagen wir rund 50 Stunden. Battle.net und der gigantische Editor tragen anschließend Sorge, dass in den nächsten Monaten keine Langeweile aufkommt.
STORY		
1 Punkt Eine große Geschichte aus der Sicht dreier Rassen. Die Story gibt viel her, aber an der Art der Erzählung hapert es etwas. *Starcraft* wird aus anderen Gründen gespielt.	**1 Punkt** Als Spieler entscheiden und prägen Sie die Zukunft des Schlangen- oder Drachenclans. Ganz nett, wenn man fernöstlichen Stil mag. Aber gerade deswegen zockt kaum jemand *Battle Realms*.	**2 Punkte** Die vier Kampagnen sind zu einer Geschichte verknüpft. Allein die dramatisch in Szene gesetzte Story generiert schon genug Spannung, um den Spieler zu motivieren.
STEUERUNG		
1 Punkt Konservativ, aber gut gemacht. Nach kurzer Eingewöhnung kommt mit der Steuerung jeder klar.	**1 Punkt** Etwas komplexer und gewöhnungsbedürftiger, aber auf Dauer auch effizienter. Für Profis vorteilhaft.	**2 Punkte** *Starcraft*-Veteranen brauchen sich nicht umzugewöhnen. Sehr bequem: Gruppen bilden automatisch Formationen.
ROLLENSPIELELEMENTE		
0 Punkte Erst das Add-on *Brood-war* zeigt eine kleine Spur erster Rollenspielelemente.	**1 Punkt** Held Kenji verbessert sich im Lauf der Kampagne und wächst dem Spieler richtig ans Herz.	**2 Punkte** Absolut genial: Sie entscheiden über die Fähigkeiten und Ausrüstung Ihrer Helden.
TAKTIK		
1 Punkt Luft- und Bodeneinheiten sowie drei auch aus strategischer Sicht sehr unterschiedliche Rassen eröffnen zahllose Strategien. Das Ressourcenmanagement lenkt von taktischen Entscheidungen ab.	**2 Punkte** 3D-Terrain mit allen Auswirkungen auf Schuss- und Sichtweite, Sichtlinien, vier Völker und die verhältnismäßig geringen Auswirkungen des Ressourcenmanagements zeichnen *Battle Realms* aus.	**2 Punkte** Entspricht in etwa *Starcraft*, mit zwei Unterschieden: Die Rohstoffbeschaffung spielt nur die zweite Geige und die Helden ermöglichen zusätzliche Strategien. Leider hat das 3D-Terrain kaum Auswirkungen.
FAZIT		
4 Punkte **79% (ABGEWERTET)** Über drei Jahre alt und damit alles andere als zeitgemäß. Trotzdem, von *Starcraft* können sich noch viele Genrevertreter eine Menge abgucken. Die Genrespitze ist aber mittlerweile weit entfernt.	**7 Punkte** **88% (ABGEWERTET)** Ein großartiger Genrevertreter, der nur in Details Mängel aufweist. Diese kleinen Schwächen werden jedoch erst im direkten Vergleich zu einem überragenden Spiel deutlich.	**12 Punkte** **93%** Die Perfektionisten bei Blizzard leisteten ganze Arbeit und lieferten ein nahezu perfektes Spiel ab. Wer etwas an *Warcraft 3* aussetzen möchte, muss schon in Details mit der Lupe suchen.

zu betrachten. Der Rest der Steuerung entspricht ebenfalls jener aus *Starcraft*. Abgesehen von einer Ausnahme: Gruppierte Einheiten formieren sich auf Wunsch automatisch, so dass Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer dahinter und Belagerungswaffen ganz hinten stehen. Sie müssen nur selten selbst Hand anlegen, um eine Schlacht perfekt zu dirigieren. So bleibt mehr Zeit, taktisch vorzugehen und die Spezialfähigkeiten der Einheiten auszunutzen.

PSST, ICH VERSUCHE, ZU DENKEN

Im Mittelpunkt steht die richtige Taktik. Ressourcenmanagement rückt in den Hintergrund. Riesige Armeen, die ihre Gegner einfach durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit erdrücken, haben keinen Platz in *Warcraft 3*. Denn das Rohstoffsystem bestraft ausufernde Truppenansammlungen: Mit der Anzahl Ihrer Soldaten verringert sich die Menge der gewonnenen Rohstoffe drastisch. Bringt ein Arbeiter normalerweise zehn Goldeinheiten pro Gang aus der Mine, schreibt Ihnen *Warcraft 3* ab einer stehenden Armee von rund 20 Einheiten nur noch sieben Münzen auf dem Konto gut. Ab über 35 Einheiten sind es sogar nur noch vier. Wie in der Realität: Bei solchen Steuersätzen lohnt sich der Arbeitseinsatz kaum noch. Kontrollieren Sie also lieber nur ein Dutzend Einheiten perfekt, anstatt eine riesige Streitmacht aufzustellen. Unterschätzen Sie solche Miniarmeen nicht. Die reichen meist aus, um eine gesamte Basis zu plätten. Vorausgesetzt, Sie verwenden


Ruhestörung mit Folgen: Die rabiaten Nachtelfen schießen sofort mit Pfeilen auf den Ork-Trommler.

WARCRAFT 3

PREIS-LEISTUNG 90%
Obwohl Ihnen die Orks für *Warcraft 3* fast € 50,- aus der Tasche plündern, bleibt das Preis-Leistungs-Verhältnis sehr gut: Rund 50 Stunden Einzelspielerspaß, der Editor und Mehrspielermodus im Battle.net machen sich bemerkbar.

STEUERUNG 89%
Verwirrungen bleiben trotz 3D-Grafik und beweglicher Kamera aus. Sie kennen die Steuerung schon aus *Starcraft*, die nahezu unverändert zum Einsatz kommt. Auch Blizzard kann das Rad nur einmal erfinden.

GRAFIK 92%
Je höher die Auflösung, desto mehr Details gibt's zu entdecken. Die Größe des Bildausschnitts der Karte bleibt dafür unverändert.


640x480, minimale Details | 1.600x1.200, maximale Details

SOUND & MUSIK 91%
„Das ist voll der Hammer!" Behauptet zumindest Zwergenheld Muradin. Da können wir nur zustimmen: Bei den witzigen Sprüchen der Einheiten und der stimmungsvollen Musik fühlt sich jedes Ohr gut.

MEHRSPIELERMODUS 93%
Drei Monate Battle.net-Beta sorgen für perfekt ausbalancierte Mehrspielergefechte. Vier Völker garantieren abwechslungsreiche Strategien.

LEISTUNGSMERKMALE
Total veraltet sollte Ihr Rechner nicht sein, sonst müssen Sie derbe Abstriche bei Performance oder Grafik in Kauf nehmen. Trotzdem, bereits die Minimalkonfiguration deutet an, dass *Warcraft 3* extrem genügsame Anforderungen an Ihr System stellt. Für die höchste Auflösung von 1.600x1.200 sollten es schon 1.200 MHzen und 256 MB RAM sein.

128 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 | 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX | 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM		Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500	Geforce 4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

PRÜFSTAND

PRO & CONTRA
- \+ Epische, spannend „selbst erspielte" Story
- \+ Heldenentwicklung wie in Rollenspielen
- \+ Strategie und Taktik statt Aufbau
- \+ Automatische Formationen
- \+ Extrem lange Spielzeit
- \+ Grafik
- \+ Angemessener Anstieg der Schwierigkeit
- − Keine frei bewegliche Kamera

SPIELELEMENTE



S'KILL-O-METER
Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ob *Warcraft 3* für Sie geeignet ist, Sie erst das Handbuch auswendig lernen müssen, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangulieren oder ständig nur zwei Tasten drücken dürfen: Unsere Skala zeigt's Ihnen!

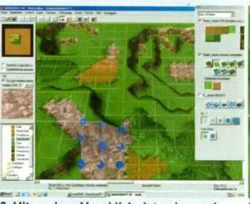


Was kann der Warcraft-3-Editor?

Echtzeitstrategiespiele von Blizzard enthalten seit *Warcraft 2* einen Editor. Der dritte Teil macht keine Ausnahme. Mit etwas Übung erstellen Sie neue Karten oder Missionen im Handumdrehen. Vorhandene Einheiten lassen sich verändern. Profis integrieren mit diesem Editor sogar eigene Grafiken, Sounds, Einheiten und Gebäude und schaffen so ein ganz neues Spiel mit der gleichen Grafik-Engine. Zu Testzwecken nahmen wir die einfacheren Funktionen unter die Lupe.



1. Der Editor verlangt die nötigen Parameter für die Karte: Starthöhe des Landes, Höhe des Wasserspiegels, Größe der Karte und das zugehörige Grafikset.



2. Mit wenigen Mausklicks integrieren wir steile Abhänge und Rampen. Felsen, blanke Erde und hohes Gras sorgen für Abwechslung des Unterbodens.



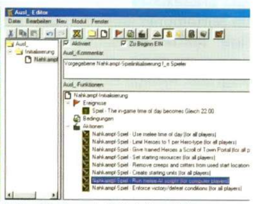
3. Die einzelnen Ebenen wirken unnatürlich, weil sie flach sind. Mit einigen Hügeln und Mulden macht die Landschaft einen realistischeren Eindruck.



4. Neutrale Gebäude und sonstige Verzierungen gestalten eine Karte lebendiger. Ihnen stehen alle Objekte zur Verfügung, die auch im Spiel vorkommen.



5. Personen und Monster bevölkern die Karte. Außerdem überprüfen wir den Eindruck der Karte bei Nacht. Der Editor berechnet Lichtquellen wie im Spiel.



6. Der schwierigste Teil steht noch bevor: Kreaturen benötigen ein Skript, um nicht nur teilnahmslos rumzustehen. Das Monster soll um 22.00 Uhr aktiv werden.



Mit den Handschuhen der Hast prügelt unser Held deutlich schneller.

die passende Strategie: Für jede der vier Rassen eignet sich eine andere Vorgehensweise, um die speziellen Fähigkeiten der Einheiten effizient einzusetzen. Grundsätzlich kommt es auf die richtige Mischung der Einheiten an. „Monokulturen" gehen unter. Schlagkräftige Verbände beinhalten Nah- und Fernkämpfer, Belagerungswaffen und Unterstützer wie beispielsweise Zauberer und Heiler. Idealerweise führt ein Held den Trupp an. Doch aufgepasst: Der Computergegner reagiert ziemlich clever auf Ihre Aktionen. Während Sie mit Ihrer gesamten Armee die Karte durchforsten, sollten Sie mit einem Überraschungsangriff auf Ihre unverteidigte Basis rechnen. Ein Wall aus Wachttürmen hält den Feind zumindest einige Minuten auf.

TANJA BUNKE/ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

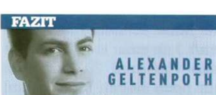


TANJA BUNKE

HERAUSRAGEND

Och, Blizzard, was macht ihr denn mit mir? Erst fesselt ihr mich monatelang mit dem Action-Rollenspiel *Diablo 2* an meinen Rechner, nun blüht mir dasselbe mit *Warcraft 3*. Wie soll ich meine Griffel von einem so gelungenen und durchdachten Strategie-Spektakel lassen? Wo nicht nur die vielseitigen Rassen in einer sehenswerten Grafikaufmachung begeistern, sondern auch die spannende Spielgeschichte reichlich Suchtpotenzial hat. Da kann ich doch gar nicht anders. So, und nun Ende Gelände. Meine Untoten-Horde wartet schon auf ihre Meisterin.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

HERAUSRAGEND

Um es mit den Worten des Totenbeschwörers zu sagen: Faszinierend! Geradezu spielerisch übertraf *Warcraft 3* selbst meine riesigen Erwartungen und setzt sich an die Spitze der Genrereferenz. Endlich ein Strategiespiel mit Seele: eine spannende Story mit überraschenden Wendungen, abwechslungsreiche Missionen, geniale Sprachausgabe und das alles in für Blizzard völlig untypisch hoher Grafikqualität. Mehrspielermodus und Editor sichern den Spielspaß für Jahre. Mal sehen, wie lange es dauert, bis jemand mit dem Editor ein inoffizielles *Starcraft 2* bastelt.

WARCRAFT 3

MINDESTENS: P 400, 128 MB RAM, 700 MB HD, 8-MB-Grafikk., Win98
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Blizzard
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.blizzard.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	5. Juli

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 8 Sp. pro CD im Netzwerk; 1 Sp. Battle.Net
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	92%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	93%

EINZELSPIELER

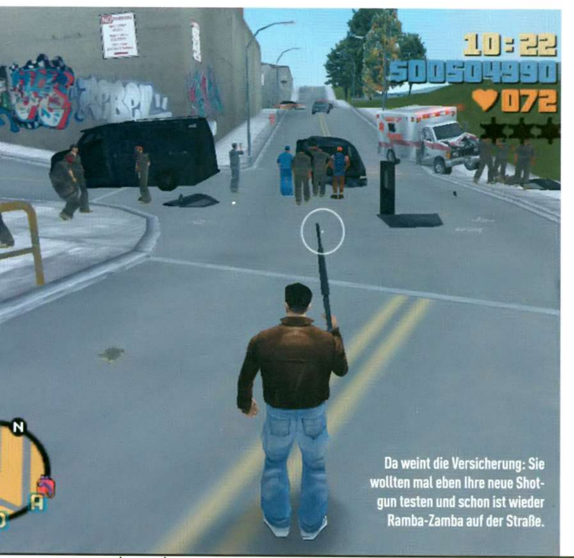


Genial! Hiervon kriegen nicht mal Strategie-Hasser Ausschlag.

Die Grillparty ist gerettet: Unser Held brutzelt noch schnell das Rindfleisch, dann kann serviert werden.

Bulle, du bist gefeuert!

Polieren Sie jeden Samstag Ihr Auto? Rücken Sie selbst kleinsten Kratzern mit dem Lackstift zu Leibe? Und betrachten Sie es bereits als Frevel, wenn Vehikel in einem Computerspiel zerbeult werden? Dann machen Sie um Himmels willen einen Bogen um Liberty City, der virtuellen Stadt von GTA 3!

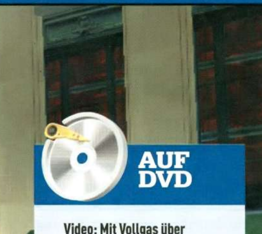


Da weint die Versicherung: Sie wollten mal eben Ihre neue Shotgun testen und schon ist wieder Ramba-Zamba auf der Straße.

Das Automobil. Nirgendwo behandelt man es so schlecht wie in *GTA 3*. Über 50 Modelle können Sie aus den Händen ihrer rechtmäßigen Herrchen entführt und beliebig missbrauchen. Als Fluchtfahrzeug zum Beispiel. Billigend in Kauf nehmen müssen Sie dann, wenn die Flitzer reihenweise ihre blecherne Artgenossen aufs Korn nehmen. Haben die geschundenen Zweiachser zu viele Dellen oder rauscht ein hübscheres Modell vorbei, erleidet das alte Auto das Schicksal so mancher Haustiere vor Ferienbeginn: Es wird einfach am Straßenrand ausgesetzt. Einsam, allein und ohne Benzin. Schreitet da der ADAC ein? Kümmert es überhaupt jemanden? In Liberty City nicht. Höchstens, wenn zufällig gerade die Stadtpolizei vorbeirauscht und Sie erwischt. Denn Sie sind von Beruf Autodieb. Mit Ambitionen ganz nach oben in die Reihen der ortsansässige Verbrechersyndikate aufzusteigen.

DER MANN OHNE NAMEN

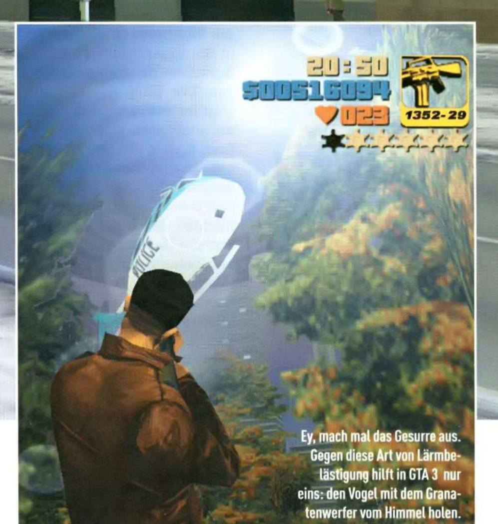
Sie schlüpfen in die Haut eines Kleingauners und tragen den schönen Namen ... äh, Moment. Ihr Alter Ego hat gar keinen Namen. Wieso? Damit Sie nicht dumm sterben, erklärt Markus Wilding, PR-Manager des Spiele-Herausgebers Take 2, den Grund: „Der Spieler identifiziert sich so schneller mit seiner Rolle. Deswegen gibt die Titelfigur auch keinen Ton von sich." Noch nicht mal im Einleitungsfilmchen. Dort bekommt unser Protagonist nach einem Banküberfall statt ein paar Milliönchen nur eine vor den Latz. Von seiner Freundin. Die



Video: Mit Vollgas über den Asphalt

Rasante Autofahrten, gefährliche Missionen und jede Menge Action: Werfen Sie einen Blick auf *GTA 3*.

- 50 Wagen in bis zu 5 Ausfertigungen
- 18 Auto-Schadenszonen
- Über 100 Missionen
- Dynamische Wettereffekte
- Über 24 Waffen
- 3 Stadtgebiete
- 8 Musiksender
- Kein Mehrspielermodus
- Rund 160 Nichtspielercharaktere
- 9 Syndikate



Ey, mach mal das Gesurre aus. Gegen diese Art von Lärmbelästigung hilft in GTA 3 nur eins: den Vogel mit dem Granatenwerfer vom Himmel holen.

hat es nämlich faustdick hinter den Ohren und hält vom Teilen nicht das Geringste. Dann klingeln auch noch die Gesetzeshüter an der Tür. Es hagelt erneut Hiebe. Von einem Schmerzensschrei oder einer Rechtfertigung keine Spur. Tja, ein richtiger Halunke ist halt ein ganz harter Kerl und steckt so manches weg – ohne Mucks, versteht sich.

EIN DRECKIGES BUSINESS

In *GTA 3* dürfen Sie Dinge tun, die Sie sich im wahren Leben nicht trauen würden oder lieber lassen sollten. Ob es sich um eine kleine Nummer mit einer Bordsteinschwalbe handelt, einen illegalen Autotausch oder ob Sie einfach einer Person die Faust aufs Auge drücken, weil Ihnen ihre Nase nicht zusagt – alles ist möglich, vieles aber natürlich verboten. Die nicht lineare Spielgeschichte beschert Ihnen über 100 Missionen. 73 Aufträge kommen von den neun Syndikaten. Zusätzlich können Sie noch Sondermissionen abstauben, wenn Sie sich etwa als Taxifahrer oder Rettungssanitäter im Krankenwagen verdingen. Die Story wird aber allein durch Aufträge vorangetrieben, die Ihrer kriminellen Karriere dienen. Sie erweisen diversen Oberbossen Gefälligkeiten, erhalten dafür Geld und steigern Ihr Ansehen in Verbrecherkreisen. Das zu schaffen, ist hart. Erledigen Sie einen Job für Salvatore Leone, den Chef der italienischen Mafia, trachten Ihnen dafür das kolumbianische Kartell oder die japanische Yakuza nach dem Leben. Überlegtes Vorgehen bei der Wahl Ihrer Auftraggeber ist also erforderlich, wenn

Äh ... geht das auch im echten Leben?



Fotos: Action Press

NUTTEN

In *GTA 3* dürfen Sie nach Lust und Laune Prostituierte abschleppen. Damit stocken Sie Ihre Lebensenergie bis auf 125 Punkte auf. Besonders fies: Die fälligen Scheinchen können Sie der Dame danach wieder abknöpfen.

Funktioniert das auch in echt? Was glauben Sie? Pfui, natürlich nicht. Bei häufigem Besuch von Bordsteinschwalben erhöht sich Ihre Lebenskraft wohl kaum, dafür aber die Chance sich was einzufangen. Und fragen Sie mal den freundlichen Zuhälter von nebenan, was passiert, wenn Sie Liebesdienste nicht bezahlen.

AUTOS KLAUEN

Vor Ihnen steht ein netter Flitzer, bei dem Sie auch gerne mal das Gaspedal durchtreten möchten. Was tun? Einfach den ahnungslosen Fahrer aus seiner Kiste ziehen, einsteigen und losbrettern? Und weil es so viel Spaß macht, verschönern wir die Karosse noch mit ein paar Dellen und Kratzern? In der virtuellen Welt kein Problem.

Falls Sie Ihr Gesicht in der Realität mögen, unterlassen Sie tunlichst solche Aktionen. Autobesitzer Müller, Meier oder sonst wer könnte nämlich wütend werden und Ihnen das so genannte Fressbrett demolieren. Vom kostspieligen Gerichtsbesuch ganz zu schweigen.

VERBRECHERKARTEI

Nichts ist in *GTA 3* einfacher, als Ihre Polizeiakte von üblen Einträgen zu säubern. Egal ob Sie Nachbars Lamborghini um die Ampel wickeln oder dessen Tochter versehentlich ein Schienbein brechen – ein kurzer Abstecher zur nächsten Umspritzanlage und die Polizei kennt Ihren Namen nicht mehr.

So etwas läuft natürlich im realen Dasein durchaus anders. Schnappen Sie sich Nachbars Auto, ohne zu fragen, müssen Sie mit einer gebrochenen Nase samt Anzeige rechnen. Kommen Sie Nachbars Tochter zu nah, winkt ein längerer Aufenthalt hinter schwedischen Gardinen.

Der knallharte Vergleich

Dürfen Sie in der PC-Version mehr Optionen als in der PlayStation-2-Fassung erwarten? Worin unterscheidet sich das US-Spiel von der deutschen Variante?

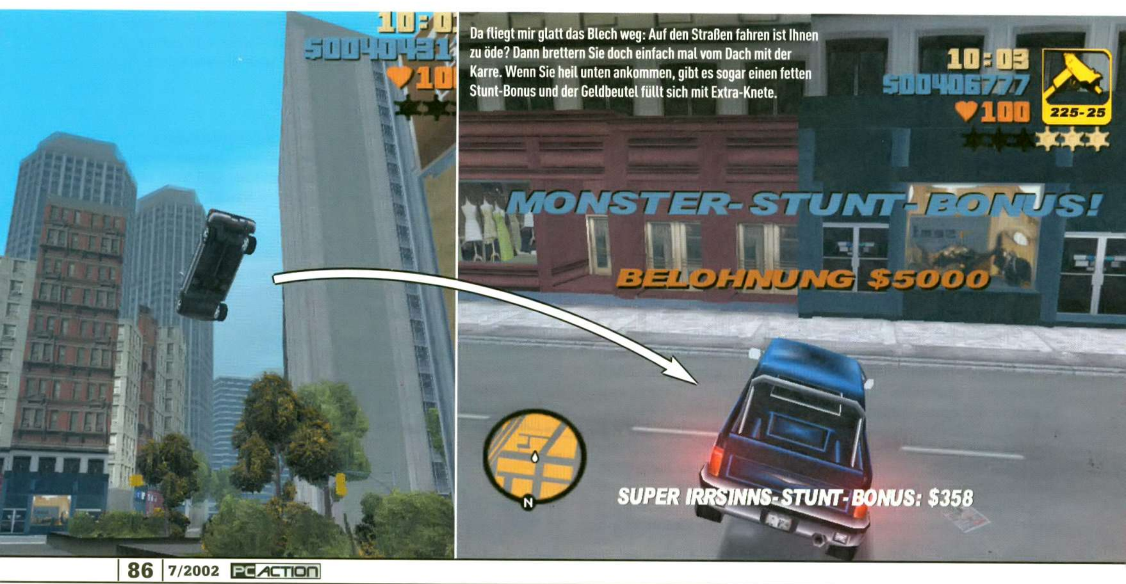
DEUTSCHE VERSION	US-VERSION
Fahren Sie einen Passanten über den Haufen, steht dieser nach kurzer Zeit unverletzt wieder auf den Beinen.	Da die Spiele in Amerika keiner Indizierungsgefahr unterliegen, spritzt bei Verkehrsunfällen auch Blut.
Knete streichen Sie ausschließlich bei erfüllten Aufträgen und der Verschrottung anderer Automobile ein.	Wenn Sie einen Wagenbesitzer aus seiner Karre zerren und ihn mit der Waffe über den Jordan schicken, klingelt es in der Kasse.
Prostituierte an der Straßenecke aufgabeln und diese in dunklen Gassen vernaschen, bringt Ihnen erhöhte Lebensenergie.	Amerika gibt sich mal wieder recht prüde und verzichtet auf die Beischlaf-Option mit der käuflichen Dame.

PC-VERSION	PLAYSTATION-2-VERSION
Etliche Auflösungen zwischen 640x480 und 2.048x1.536 lassen sich sowohl in 16 Bit als auch 32 Bit Farbtiefe je nach Rechenpower und Grafikkarte wählen.	Mit der Standard-Fernsehauflösung müssen Sie sich bei der Konsolen-Umsetzung begnügen. Ein kleineres Sichtfeld und weniger Farben sind die Folge.
Beim PC-*GTA 3* müssen Sie sich nicht vor langen Ladezeiten fürchten. Die Bildschirme sind nur für Sekunden sichtbar.	Bevor Sie eine Mission beginnen, kann schon einmal die eine oder andere Minute vergehen. Grund: die im Gegensatz zu der PC-Version langen Ladezeiten.
Keine Lust auf das Gequake im Radio? Kein Thema. Legen Sie einfach Ihre Lieblingslieder im MP3-Format in den dafür vorgesehenen Ordner und schon haben Sie Ihren eigenen Sound – wenn Sie wollen, sogar mit eigenem Radio-Sender.	Der kleine Kasten spielt lediglich die mitgelieferten Musiktracks. Sollte Ihnen das nicht genügen, müssen Sie den Sound abstellen und Ihre Stereo-Anlage mit einer CD bestücken. Anders geht es nicht.
Ihnen gefällt die hässliche Visage der Titelfigur nicht? Basteln Sie sich einfach eine eigene und ab damit in den Ordner. Schon lächelt der Spielheld mit einer anderen Fratze.	Kreativ sein können Sie bei Ihrer Konsolenversion nicht. Ihre Auswahl ist auf die drei Gesichter beschränkt.
Wenn Sie mit Ihrer Karre einen netten Stunt hinlegen, haben Sie sogar Beweismaterial, um bei Ihren Freunden damit zu protzen. Mit der Wiederholfunktion lassen sich diverse Aktionen speichern.	Sie wollen Ihren Freunden zeigen, wie toll Sie über die Dächer fegen? Dann anrufen und vorschwärmen. Mehr geht nicht. Eine Wiederholfunktion gibt's nämlich bei der PlayStation 2 nicht.
Auch in puncto Steuerung lässt die PC-Version die Konsolen-Fassung hinter sich. Sie wollen eine Waffe ziehen? Sie drücken die Taste XY – die Sache ist geritzt. Auch die Maus erweist sich als angenehm.	Obwohl gegen die Gamepad-Steuerung im Prinzip nichts einzuwenden ist, erweist sich die Nutzung der Waffen als recht umständlich. Grund: zu wenige Tasten.

nicht ständig die halbe Stadt an Ihren Fersen kleben soll.

MISSION IMPOSSIBLE?

Mit dem Aufstieg im Gaunerbusiness steigt auch der Schwierigkeitsgrad. Anfängliche Aufträge erledigen Sie mit links: „Bring mindestens vier von Luigis Bordsteinschwalben zum Polizeiball" oder „Verfolge einen Drogendealer mit einem Polizeiboot", heißt es da. Spätere Jobs sind härter. Dann gilt es beispielsweise, die Wohnung eines Verräters in Brand zu stecken und dem Burschen die Zunge zu stutzen. Der Clou: Die Wohnung liegt im zweiten Stock und Sie müssen erst den richtigen Dreh finden, um Ihre Handgranate in das Innere der Räumlichkeiten zu werfen. Haben Sie diese Hürde bewältigt, flüchtet die Schlüsselperson und die Gesetzeshüter traben an. Rasante Verfolgungsfahrten sind keine Seltenheit. Zerknautschen Sie bei der Tempoübertretung Ihren Flitzer, steigen Sie entweder in die S-Bahn oder besorgen sich an der nächsten Kreuzung einen neuen fahrbaren Untersatz. Und Auswahl gibt es reichlich: vom Hummer über einen Eiswagen bis hin zum tiefergelegten Low Rider. Bei Ihrer dicken Polizeiakte fällt ein weiteres Delikt kaum ins Gewicht. Verlieren Sie das Zielobjekt



Da fliegt mir glatt das Blech weg: Auf den Straßen fahren ist Ihnen zu öde? Dann brettern Sie doch einfach mal vom Dach mit der Karre. Wenn Sie heil unten ankommen, gibt es sogar einen fetten Stunt-Bonus und der Geldbeutel füllt sich mit Extra-Knete.

SO SPIELT SICH GTA 3

Was für Missionen kommen eigentlich auf Sie zu und wie genau laufen diese ab? Mit der Zusammenfassung des Auftrages „Der tote Passagier" geben wir Ihnen einen kleinen Einblick ins Verbrechergeschäft.

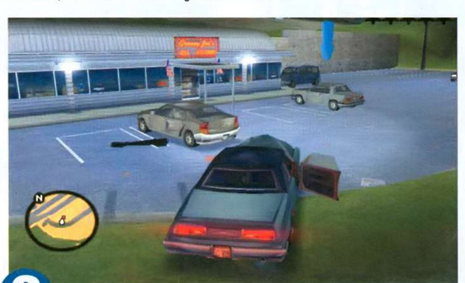


1 Auf der Karte an der linken Seite Ihres Bildschirms erkennen Sie einen kleinen Ausschnitt des Stadtplans und die darauf angezeigten Standorte der Ganoven. Treten Sie in den blau erleuchteten Kreis, der vor Ihrem Protagonist erscheint, um einen neuen Auftrag an Land zu ziehen.



Vor dem Cafe in der Nähe vom Callahan Point steht ein Auto mit einem Toten drin.

2 In einer Filmsequenz erfahren Sie mehr über Ihren Auftraggeber und bekommen alle Hintergrundinformationen über die anstehende Mission. Ihre Kontaktperson spricht Englisch. Wer in dieser Sprache nicht so fit ist, aktiviert im Optionsmenü die deutschen Untertitel.



3 Sie sollen einen Wagen in der Nähe eines Cafés kassieren, in dessen Kofferraum sich ein Toter befindet. Also: Spuren verwischen! Folgen Sie der Markierung in Ihrem Stadtplan. Vorsicht: Die Leute eines anderen Syndikats wollen Sie daran hindern, die Karre zur Schrottpresse zu bringen.



Parke in der markierten Zone und steig aus. Das Fahrzeug wird dann geschrottet.

4 Wunderbar. Sie haben die Gangster des Konkurrenz-Syndikats abgehängt und nähern sich dem blau erleuchteten Zielpunkt. Zwar ist Ihr Wagen kurz vor einer Explosion, aber das macht nun nichts mehr. Nur noch aus der Karre springen, dann verrichtet die Schrottpresse ihre Arbeit.

Ist GTA 3 das richtige Spiel für Sie?

Haben Sie das Zeug zum GTA-3-Ganoven? Wie würden Sie typische Spielsituationen meistern? Finden Sie es mit diesem Psycho-Test heraus.



An der Straßenecke steht eine Prostituierte/ein Prostituierter. Was tun Sie?

☐ Ich fahre nah ran, lasse das Luder einsteigen und bringe mit ihr/ihm die Karre in einer dunklen Ecke zum Wackeln. (5 Punkte)

☐ Ich fahre nah ran und schenke der Dame/dem Herren 100 Euro ohne Gegenleistung. Schließlich bin ich ein Menschenfreund. (3 Punkte)

☐ Ich parke, steige aus und zitiere der/dem Ungläubigen Verse aus der Bibel. So führe ich die Person zurück auf den Pfad der Tugend. (1 Punkt)



Vor Ihnen an der Kreuzung steht ein wirklich schickes Cabriolet in silber-blau-metallic. Was tun Sie?

☐ Ich steig aus meiner Karre, hau dem Porsche-Fahrer auf die Rübe und kralle mir sein Vehikel. Was sonst? (5 Punkte)

☐ Ich steige aus dem Auto und frage den Herrn im Sportwagen, ob er mir seinen tollen Roadster für eine Spritztour ausleiht. Mit ihm als Beifahrer, versteht sich. (3 Punkte)

☐ Ich betrachte den Wagen noch kurz und schere mich dann wieder um meine Angelegenheiten. Schließlich ist Neid eine der sieben Todsünden. (1 Punkt)



Bei einem Besuch in Ihrem Lieblingsrestaurant werden Sie ins Hinterzimmer gebeten. Der Chef der Ladens outet sich als Mafia-Boss und bietet Ihnen ein Geschäft an. Was tun Sie?

☐ Stimmt die Kohle, nehme ich den Auftrag natürlich an. Vielleicht bekomm ich ja dann öfter solche Jobs. (5 Punkte)

☐ Ich erkundige mich zunächst nach den näheren Hintergründen und entscheide dann. (3 Punkte)

☐ Um Gottes willen. Nie und nimmer würde ich mit solchen Leuten verkehren. Ich rufe natürlich sofort die Polizei. (1 Punkt)



Sie geraten zwischen die Fronten eines Bandenkrieges, bei dem scharf geschossen wird. Was tun Sie?

☐ Ui, fein. Endlich geht mal wieder etwas auf der Straße ab. Da hol ich doch direkt meinen Raketenwerfer und misch mit. (5 Punkte)

☐ Ich versuche mich irgendwie aus der Schusslinie zu manövrieren. (3 Punkte)

☐ So etwas gibt es in meiner Gegend gar nicht. Also das sind ja bescheuerte Fragen. (1 Punkt)

Auflösung:

15 bis 20 Punkte: GRATULATION!!! Sie sind der geborene *GTA 3*-Ganove. Aber bitte dran denken: Ungestraft die Sau rauslassen dürfen Sie nur im Spiel!

8 bis 14 Punkte: Sie sind ja ein süßes Kerlchen. Zuvorkommend, hilfsbereit und zu jeder kleineren Schandtat bereit. Ein richtiger Möchtegern-Draufgänger quasi. *GTA 3* sollten Sie mal antesten.

4 bis 7 Punkte: Computerspiele sind Ihnen ein Dorn im Auge, oder? Husch, husch, ab zurück in die Kirchengruppe, sonst verpetzen wir Sie beim Pfarrer.

GTA 3

PREIS-LEISTUNG 91%
Über 100 Missionen und eine nichtlineare Spielgeschichte fesseln Sie für Stunden an den Heimrechner. Wenn Sie wollen, sogar mit eigener Musik und Skins.

STEUERUNG 86%
GTA 3 steuert sich mit der gewohnten Ego-Shooter-Belegung. Wahlweise mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad. Die Tasten lassen sich frei konfigurieren.

GRAFIK 86%
Der Actionkracher erfreut das Zockerherz mit Auflösungen zwischen 640x480 und 2.048x1.536 Pixel in 16- und 32-Bit-Farbtiefe. Die Sichtperspektive und die Details ändern sich mit der Größe der Auflösung. Weitere Einstellungen dürfen Sie bei Distanzdarstellung, Frame-Synchronisation und Breitbild-Wahl vornehmen.


640x480, minimale Details


1.920x1.440, maximale Details

SOUND & MUSIK 91%
Mit acht Musiksendern beweist *GTA 3* Einfallsreichtum. Die Klänge laufen in EAX-Sound, sind einzeln anwählbar und lassen sich durch eigene Stücke im MP3-Format ergänzen. Sprachausgabe und Spielgeräusche sind ebenso gut in Szene gesetzt.

MEHRSPIELERMODUS .... –
In *GTA 3* werden Sie zum Einzelgänger und brettern grundsätzlich allein durch die Gegend. Ein Mehrspielermodus ist nicht im Spiel integriert.

LEISTUNGSMERKMALE

GTA 3 läuft auf einigen Rechnern zäh. Reduzieren Sie die Auflösung und Farbtiefe auf 800x600x16 Bit und verringern Sie die „Distanz-Darstellung" auf 50 Prozent. Dadurch verdoppelt sich die Framerate gegenüber 1.024x768x32 Bit und die Ruckler bleiben aus. Bei WinXP und Nvidia-Grafikkarten kommt es zu Problemen sowohl im Menübereich als auch im Spielverlauf. Sie benötigen ein WinXp-Update, das Sie unter folgender Adresse bekommen können: http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?ReleaseID=37943&area=search&ordinal=5

128 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

PII 500 MHz, 64 MB, TNT 2 — PIII 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — P4 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

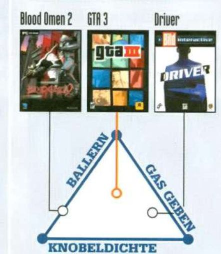
256 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

PRÜFSTAND

PRO & CONTRA

- \+ Massig Missionen
- \+ Viel Action
- \+ Lange Spielzeit
- \+ Ansehnliche Grafik
- \+ Eigene Skins editierbar
- \+ Eigener Musiksender möglich
- \+ Riesige Stadt
- – Hoher Schwierigkeitsgrad
- – Kein freies Speichern möglich
- – Kein Mehrspielermodus

SPIELELEMENTE



S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ob *GTA 3* für Sie geeignet ist, Sie erst das Handbuch auswendig lernen müssen, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangulieren oder ständig nur zwei Tasten drücken dürfen: Unsere Skala zeigt's Ihnen!



FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

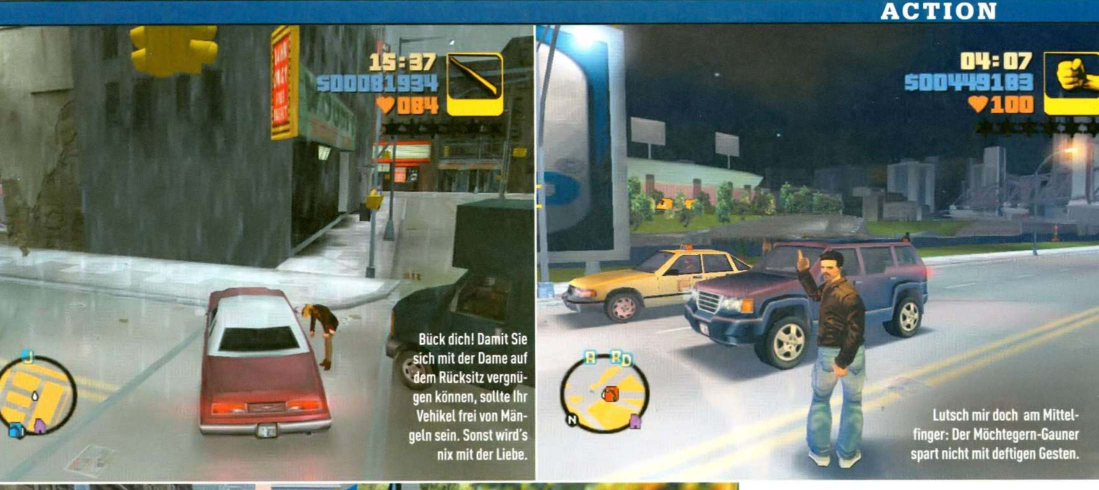
SEHR GUT

Ich mag Rennspiele. Ich mag Actionspiele. Ich mag gute Adventures. Mit *GTA 3* bekommen Sie mindestens drei Spiele in einem, allesamt sehr gut umgesetzt. Die Ganoven-Handlung fesselt, die über 50 Karossen steuern sich alle etwas anders und reagieren prompt auf meine Kommandos. Auch wenn jetzt viele Konsoleros wieder meckern, weil das in der PS2-Version auch nicht geht: Zumindest einmal während einer Mission hätte man das Speichern ruhig erlauben dürfen, dann wäre das PC-Styling perfekt gewesen. Denn ansonsten ist die PC-Version der Konsolen-Variante (habe ich auch durchgezockt) in allen Belangen überlegen. Wichtig: Aufgrund der durchaus deftigen Sequenzen gehört dieses Spiel nicht in Kinderhände!

aus den Augen, genügt ein Blick auf die eingeblendete Übersichtskarte, die Ihnen stets alle wichtigen Standorte zeigt.

STRAFZETTEL? VON WEGEN!

Getreu der Devise des 80er-Jahre-Popbarden Markus („Ich will Spaß, ich geb Gas") brettern Sie in den drei Stadtteilen von Liberty City (Portland, Staunton Island und Shoreside Vale) über den Asphalt. Knöllchen wegen Geschwindigkeitsübertretung gibt es nicht. Fahren Sie hingegen Passanten über den Haufen, jagen diverse Vehikel mit dem Raketenwerfer in die Luft oder nehmen die Polizei ins Visier, tanzt schnell das FBI samt Helikopter und Panzer an. Hier hilft eventuell Bestechung. Sollten die Jungs nicht interessiert sein, verpassen Sie Ihnen eine gehörige Bleispritze und rasen, was das Zeug hält, zur nächsten Auto-Lackiererei. Dort wird Ihr Vehikel umgespritzt, wodurch die Einträge in Ihre Verbrecherkartei kurzfristig gelöscht werden. Das geht aber oft schief und Sie müssen auf einen alten Spielstand von weiter vorn im Spiel zurückgreifen. Denn Speichern während einer Mission ist nicht möglich. Dieser Makel macht sich besonders bei Syndikats-Jobs bemerkbar, bei denen Schusswechsel im Vorder-



Bück dich! Damit Sie sich mit der Dame auf dem Rücksitz vergnügen können, sollte Ihr Vehikel frei von Mängeln sein. Sonst wird's nix mit der Liebe.

Lutsch mir doch am Mittelfinger: Der Möchtegern-Gauner spart nicht mit deftigen Gesten.



Flieger, grüß mir die Sonne: Der Spieler übernimmt hier unfreiwillig den Job der Straßenreinigung.

grund stehen. Zwar bietet Ihr Wummenarsenal mit über zwei Dutzend Schießeisen (AK-47, Uzi, Scharfschützengewehr, M-16 etc.) genügend Verteidigungsmittel, jedoch halten Sie selbst nicht allzu viele Treffer aus.

FÜR AUGE UND OHR

Besondere Schmankerln neben den abwechslungsreichen Missionen bieten die acht Radiosender, die Ihnen mit fettem EAX-Sound die Fahrtzeiten versüßen. Sieben Stationen spielen nur Musik, eine weitere sendet witzige, allerdings englischsprachige Talk-Runden. Ob Sie bei „Rise FM" Ihr Gehör mit Trance-Mucke verwöhnen oder den bereits angestaubten Klängen des Oldie-Senders „Flashback" lauschen wollen, bestimmen Sie selbst. Sollte Ihnen die reichhaltige Auswahl wider Erwarten nicht zusagen, lassen sich Stücke Ihrer Privatsammlung im MP3-Format abspielen. Auch die optische Umsetzung von *GTA 3* verdient ein Lob: Detaillierte 3D-Grafik in hohen Auflösungen, realistische Wetterwechsel sowie der Tag-Nacht-Zyklus erfreuen die Zockerpupille. Darüber hinaus lässt sich die Visage Ihres Protagonisten mit oder ohne Schnauzbart wählen oder sogar mit einer eigenen Skin-Textur belegen. Es gibt also viel zu fummeln. Packen Sie's an! TANJA BUNKE

IM VERGLEICH

GTA 3	89%
Driver (abgewertet)	71%
GTA 2	70%

GTA 3 bietet die umfangreichsten Missionen. So lässt es selbst *Driver* und *GTA 2* um Längen hinter sich.

FAZIT



TANJA BUNKE

SEHR GUT

Endlich darf ich mal so richtig aufs Gas treten. Im realen Leben tu ich das ja eher nicht. Dass ich bei der virtuellen Hatz andere Autos demoliere, stört keine Sau. Und wenn doch einmal ein Gesetzeshüter das Mosern anfängt, fahr ich halt zur nächsten Lackiererei. Die Actioneinlagen sind gut in Szene gesetzt und bieten durchweg ansehnliche 3D-Optik. Störfaktoren hingegen sind die feste Speicherfunktion und der Schwierigkeitsgrad. Während Hardcore-Zocker der Sabber aus dem Mund läuft, schauen Genre-Einsteiger dumm aus der Wäsche. Fazit: umfangreiches Spektakel, bei dem trotz kleinerer Makel der Spielspaß lange anhält.

GTA 3

MINDESTENS: P 450, 93 MB RAM, 465 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Action/Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Rockstar Games
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.gta3.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Traurig, aber wahr: *GTA 3* verzichtet auf eine fetzige Online-Raserei.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL



PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	86%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



89%

Rasantes Actionspiel mit viel Abwechslung: ein Muss für Hardcore-Zocker.



- Basiert auf dem Kinofilm
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 21 Levels
- Übungsmissionen
- 28 Spezialbewegungen
- Freischaltbare Extras

Sag mal, spinnst du?

Wir kontern solche Beleidigungen mit einem trockenen „Ja, gern!". Denn SPIDER-MAN macht Spaß. Wenn Sie Geduld mit der wahnwitzigen Steuerung haben.

Beim Christopher Street Day wurde Spider-Man von einem seltsam gekleideten Gesellen angemacht.

AUF DVD

Video

So spielt sich Spider-Man.



Tierschützer sollten mobil machen: Wir jagen den einzigen Geier, der noch in der freien Wildbahn von New York lebt.

Nach diesem gewaltigen Kinnhaken war klar: Spider-Mans Lieblingsfilm ist Saturday Night Fever mit John Travolta.

Es ist immer das Gleiche. Die Freundin quiekt im Badezimmer: „Iiihhh! Eine Spinne! Mach die weg!" In dem Moment, wo Sie den Gliederfüßer mit einem Papiertaschentuch fachmännisch in die Fliesenfugen matschen wollen, folgt sogleich der nächste Hysterieanfall: „Nein! Nicht totmachen!" Schlimm, so was. Eine Spinne am Morgen bringt aber nicht zwingend Kummer und Sorgen. Gegen den virtuellen Krabbler aus *Spider-Man* hat Ihr Herzblatt sicher nichts. Außer Sie beschäftigen sich mit ihm mehr als mit ihr. Diese Gefahr besteht. Also Vorsicht!

FLUCH DES KLEBERS

Spider-Man ist zickig. Zumindest anfangs. Die Kamera dreht sich bei schnellen Aktionen und vor allem in engen Räumen oft so ungünstig, als sei ein Kamerakind von *1, 2 oder 3* am Werk. Die anfangs wirr erscheinenden Luftkämpfe fordern die volle Konzentration – trotz Zielerfassung. Ferner: Ein Superheld kann so viele tolle Sachen, dass für die Steuerung ein paar Knöpfe mehr nötig sind als sonst. Zwölf, um genau zu sein. Vergessen Sie besser Ihre Maus (hier ist das Eingabegerät gemeint). Böse Zungen behaupten, Sie müssten für letztere Methode länger an der Steuerung herumkonfigurieren, als später das eigentliche Spiel dauert. Tastatur pur? Na ja, Maso-Fans stehen vielleicht drauf. Wir empfehlen ein Gamepad. Doch selbst Steuer-Profis stellen fest: Manchmal will unsere Spinne auch dann eine Mauer hoch, wenn es ihr Herrchen nicht will. Einmal im Gewusel versehentlich eine Wand berührt – schon kleben Sie dort, ohne es zu wollen.

BEWIRF MICH!

Haben Sie den aus der ersten Stunde resultierenden Nervenzusammenbruch überstanden, wartet eine Spaß-Therapie. Anfangs vermöbeln Sie in Prügelspielmanier kleine Gauner. Fies: Weil Spider-Man gewissermaßen Netzflüssigkeit aus den Ärmeln schüttelt, kann er Bösewichte aus der Distanz fesseln und hilflos machen. Durch die unterschiedliche Kombination der Box-, Fußtritt- und Sprung-Taste in Verbindung mit dem Steuerkreuz sind Spezialmanöver möglich. Weil Wattebäuschen grad aus sind, schnappt sich der Protagonist andere Gegenstände, um bewaffnete Kontrahenten zu bewerfen: zum Beispiel Reifen, Fässer, Stühle oder Gasflaschen.

Anfangs hat Spidey nur einfache Tricks drauf. So klemmt er sich gern mal mit den Beinen in den Nacken eines Verbrechers und klopft mit den Fäusten auf dessen Kopf herum. Findet der Held goldene Spinnensymbole, lernt er neue Kniffe. Zwischen New Yorks Wolkenkratzer schwingen kann unser Recke sofort. Dass er sein klebriges Netzseil dabei offenbar am Himmel, am Mond, an der Sonne oder wer weiß wohin pappt, lassen wir gnädig als künstlerische Freiheit durchgehen.

STREBER IM STRAMPLER

Das Spiel orientiert sich eng am Kinofilm. Streber Peter Parker wird von einer genetisch manipulierten Spinne gebissen, was ihm außergewöhnliche Kräfte beschert. Das macht uns sehr glücklich. Nicht auszudenken, wie Peter seinen Rachefeldzug gegen die Mörder seines Onkels auf die Reihe kriegen würde, hätte ihn ein schlafmütziges, südbrasiliani-

ICH GLAUB, ICH BIN IM KINO!

Halbwegs intelligente Menschen – also selbst Spieleredakteure – erkennen's sofort am Titel: Spider-Man: The Movie Game ist eine Filmumsetzung. Parallelen? Aber ja doch! Beispiele: Peter Parker sieht aus wie Peter Parker. Sie erleben die „Verwandlung" von Norman Osborn zum Grünen Goblin. Und Spider-Man kriegt letztendlich auch 'ne Frau rum.





Tipp für Bankräuber: Strumpfmaske nicht vergessen!



Bei der Achterbahnfahrt wurde Osborn schlecht. Und grün.





Klar: Wenn's an die Wäsche geht, wird ausgeblendet.

Fotos: Columbia Tristar

SPIDER-MAN: THE MOVIE GAME

STEUERUNG **48%**
Durch die Kameraschwenks leiden der Magentrakt und die Übersicht. Als ob's nicht reichen würde, dass die Steuerung Bewegungs-Legastheniker ins Irrenhaus treibt. Empfehlung: Gamepad!

SOUND & MUSIK **86%**
Die Filmmusik und vor allem die für Spider-Man typischen Schnoddersprüche lassen Sie immer wieder freudig mit den Ohren wackeln (wir hatten die englischsprachige Version).

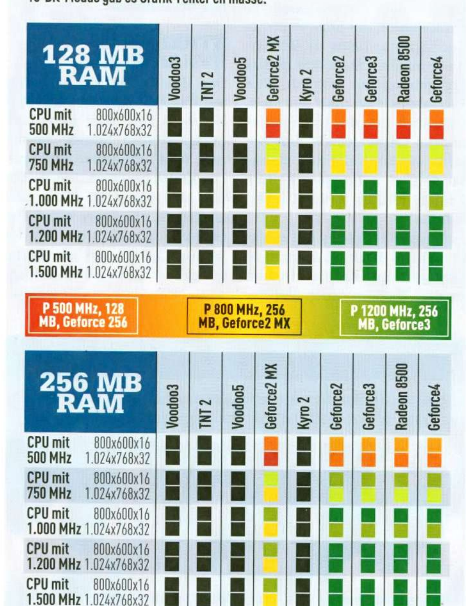
MEHRSPIELERMODUS .... **–%**
Der Mehrspielermodus ist doof. Besser: Es gibt keinen. Schade. Wo doch eine Mann-gegen-Mann-Prügelei an einem PC einfach umsetzbar gewesen wäre.

GRAFIK **87%**
Sich über schwindelerregende Häuserschluchten zu hangeln, ist atemberaubend. Zeigen Sie keiner Katze die Animationen! Die sind so geschmeidig, Mieze fallen vor Neid die Haare aus!


640x480, 16 Bit, maxi. Details | 1.280x1.024, 32 Bit, mini. Details

PREIS-LEISTUNG **68%**
Wer das Spiel hektisch durchprügelt, darf nur fünf bis acht Stunden spinnen. Er verpasst dann aber zum Beispiel versteckte Missionen.

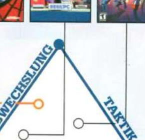
LEISTUNGSMERKMALE
Mit den alten Voodoo- oder TNT-Karten funktioniert *Spider-Man* nicht richtig. Zum einen benötigt das Spiel 32MB VRAM und volle DirectX-8.1-Treiber-Unterstützung. Zwei Faktoren, die in Verbindung nur bei neueren Karten auftreten. Erstaunlicherweise lief das Spiel in 32-Bit-Farbtiefe besser und fehlerlos. Im 16-Bit-Modus gab es Grafik-Fehler en masse.



PRÜFSTAND

PRO & CONTRA
- \+ Abwechslung
- \+ Man fühlt sich super, Mann!
- \+ Coole Zwischengegner
- \+ Grafik
- \+ Witzige Dialoge
- \+ Zwischensequenzen
- \+ Hoher Wiederspielwert
- – Kameraführung & Steuerung
- – Kurze Spielzeit
- – Kein Mehrspielermodus
- – Keine „echte" Speicherfunktion

SPIELELEMENTE
Spider-Man | Virtua Fighter 2 | Freedom Force



ABWECHSLUNG – TAKTIK – PRÜGELACTION

S'KILL-O-METER
Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ob *Spider-Man* für Sie geeignet ist, Sie erst das Handbuch auswendig lernen müssen, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangulieren oder ständig nur zwei Tasten drücken dürfen: Unsere Skala zeigt's Ihnen!



sches Faultier angeknabbert. Zunächst jagen wir die bösen Buben in einem (von Tante May genähten?) Sweatshirt, in Jogginghose, Turnschuhen und Motorrad-Sturmhaube („... damit du dich nicht verkühlst, mein Junge."). Weil das für einen Superhelden irgendwie uncool ist, wechselt Peter frühzeitig in den bestens bekannten Strampelanzug. Zahlreiche Zwischensequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte. Einige sind gerendert und andere in Spielegrafik.

SPEICHER-BREMSE
Spider-Mans Abenteuer sind härter als seine Bauchmuskeln (was etwas heißen will). Dafür ist sein Leben abwechslungsreich. Es besteht bei weitem nicht nur aus Keilereien. Bei einer Mission müssen Sie dem gefiederten Superschurken Vulture („Geier") schnellstmöglich folgen. In luftigen Höhen und durch Häuserschluchten. Zwischenzeitlich zerlegt der komische Vogel unter anderem die Streben eines Wasserturms. Damit das Teil nicht auf den Boden knallt und Menschen zu Schaden kommen, müssen Sie die Bruchstellen flink per Netzstrahl kitten und anschließend weiter hinter Vulture herhetzen. Verlieren Sie den Anschluss, ist's Essig mit der Glückseligkeit. Sie müssen den Auftrag neu starten. Speichern während eines Abschnitts? Nö, geht nicht.
Bedient haben sich die Entwickler bei *Dark Project*: Einige Missionen sind nur durch Schleichen lösbar. So huschen Sie in einem Forschungskomplex von Schatten zu Schatten, um PC-Terminals zu manipulieren. Entdeckt ein Wächter den

IM VERGLEICH

Freedom Force	82 %
Spider-Man: The Movie Game	**78 %**
Virtua Fighter 2 (abgewertet)	72 %

Der letzte gute PC-Prügler, Virtua Fighter 2, erschien vor schätzungsweise rund 100 Jahren. Wirkt deshalb mittlerweile angegraut. Weil's ein reines Beat 'em Up ist, gibt's auch keine Missionen und Story. Insofern kommt uns Spider-Man gerade recht. Es muss nicht unbedingt ein bekannter Superheld sein und Sie stehen eher auf Taktik? Dann empfehlen wir die lustigen Gesellen aus dem ebenfalls comicartigen Freedom Force.

So spielt sich Spider-Man!

In einer albernen, rot-blauen Ganzkörperstrumpfhose herumrennen? Okay, da steht nicht jeder drauf. Aber die Kräfte und Spinnenschläue von Spider-Man hätten wir alle gern. Beispiele gefällig?


Bruce Lee lebt und gibt kostenlose Karate-Nachhilfestunden.


Jean Pütz bastelt in Nanosekunden eine schützende Netzkuppel.


Spritz-Gepäck. Jetzt könnten wir die Typen per UPS verschicken.


Manchmal lautet das Motto: Schleich dich! Möglichst im Dunklen.


Entspannung: Auch Superhelden müssen mal etwas rumhängen.


Zivilisten-Rettung: Sven Hannawald übt mit seinem Trainer.

Kostümträger und schlägt Alarm, verarbeitet eine Armee von Kampfrobotern den maskierten Rächer zu Spinnen-Ragout. Unter Zeitdruck Bomben zu entschärfen, gehört ebenfalls zum Berufsbild eines Superhelden. Ein Kompass und ein Höhenmeter helfen bei der Suche nach dem Gefahrgut. Zwischendurch werfen Sie sich auch mal einen Passanten über die Schulter, um ihn aus einer prekären Situation zu retten.

SUPER, SCHURKEN!

Während des Abenteuers warten coole Zwischengegner, ehe es zum Showdown gegen den Grünen Goblin kommt. Unter anderem schlagen Sie sich mit Typen wie Shocker und Scorpion herum. Eine Figur mag Comic-Jüngern abgehen: Kraven, der Jäger. Der Pelzträger taucht nach Angaben von Activision nur in der Xbox-Version auf. Vielen Dank. Erst müssen wir PCler das Exklusivitätsgerangel um einzelne Spiele ertragen. Jetzt um Charaktere. Was kommt als Nächstes? *Deus Ex 2* ohne Hintergrundstory, weil die nur für Microsofts Konsole geplant ist? Apropos Konsole: *Spider-Man* ist sehr „konsolig". Das mag PC-Puristen stören. Es hat aber auch Vorteile. Wer das Spiel durchzockt, wird mit Extras belohnt. Das erhöht den Wiederspielwert. Relativ einfach freischaltbar ist das Bowlingspiel. Bei diesem hangeln Sie sich mit Spidey über die Bahn, um an deren Ende statt Pins gefesselte Gangster wegzukicken. Lustig! Wer weitere Extras wünscht, muss im Hauptspiel mehr Punkte einfahren. Zum Beispiel, indem er Gegner variantenreicher umhaut oder Geheimräume entdeckt.

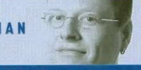
SPRÜCHEKLOPFER

Keinesfalls zu kurz kommt der typische Spider-Man-Humor. Immer wieder hänselt unser wackerer Mann seine Feinde. Es werden also nicht nur fleißig Gegner, sondern auch Sprüche geklopft. „Nein, ich gebe keine Autogramme", witzelt er unter anderem. Und zwar beim akrobatischen Umherwirbeln und während er seinem Gegenüber einen Abdruck der roten Nahkampfsocke auf die Stirn zimmert. Selbst den Spieler nimmt Spidey auf die Schippe: „Wenn du das Tutorial gespielt hättest, könntest du das jetzt. Aber du hältst dich ja für was Besseres." Herrlich. Fazit: Spider-Man ist ein liebenswerter Spinner.

HARALD FRÄNKEL

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE



GUT

Ich weiß nicht, was ich spaßiger fand. Das Spiel oder den beständig aus der Haut fahrenden Herrn Fränkel, der sich immer wieder bei der Steuerung vergriff. Okay, Herr Fränkel war wohl doch noch witziger, aber das heißt nicht, dass *Spider-Man* keine Laune macht. Im Gegenteil, die abwechslungsreichen Missionen und die zahllosen Verrenkungen, die unser Netzmännlein draufhat, haben mich auch eingewickelt. Wenn auch nicht so lange, wie ich das gerne gewollt hätte. Aber: In den höheren Schwierigkeitsgraden bleibt Ihnen eine schmerzhafte Erfahrung nicht erspart: Auch Superhelden sind verwundbar.

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

GUT

Es war Liebe auf den zweiten Blick. Anfangs kämpfte ich eher mit Kameraführung und Steuerung als mit den Gegnern. Grübelte. Soll ich besser die Entwickler verdreschen statt der Schurken im Spiel? Mangels abgeschlossener Lehre zum Steuerfachgehilfen biss ich mich durch die Gewöhnungsphase. Und plötzlich geschah es: Spider-Man klebte endlich (fast) immer dort, wo ich ihn haben wollte – und ich fasziniert vorm Monitor. Es ist verflucht cool, an Decken und Wänden entlangkrabbeln und andere unglaubliche Dinge tun zu können. Der Spieler hat das Gefühl, tatsächlich ein Super-Spinner zu sein. Und das ist gut so.

SPIDER-MAN: MOVIE GAME

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 1,0 GB HD, Win98

SINNVOLL: P 800, 128 MB, Gamepad

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 46,-
ENTWICKLER:	Gray Matter
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.activision.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kein Mehrspielermodus – Sie müssen schon alleine spinnen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	87%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

78%

Witziges Comic-Prügel-Action-Adventure für Steuerexperten und Spinnenfans!


Weil die Spinne nur äußerst ungern gegrillt werden möchte, macht sie sich an der Decke schnell aus dem Staub.


Der Superheld rettet Mary Jane. Vor dem Grünen Goblin. Nett. Wir fragen uns allerdings: Wo hat Spidey-Ferkel seinen linken Daumen?

- 20 Karten
- 16 Waffen
- Einzelspielerkampagne
- AMP-Grafik-Engine
- Bis zu 32 Spieler
- 10 Mehrspielercharaktere



Okay, wenn wir so viele Löcher in den Armen und Beinen hätten, würden wir wahrscheinlich genauso grimmig gucken.

Gemma Bier trinken? Wohl kaum! Dieser Zwei-Zentner-Kerl bewegt sich zwar extrem langsam, dafür ist seine vierläufige Schrotflinte eine der tödlichsten Waffen im Spiel.



Die Sekundärfunktion der Pumpgun errichtet vor uns einen Schutzschild. In diesem Fall schützen wir uns aber vor den Blutspritzern.

Löcher mich ...

... bis ich leer bin. Eine Menge Pixelblut erwartet Sie in GORE. Das ist aber auch alles, was dieser Ego-Shooter an Außergewöhnlichem zu bieten hat.

Schon die Hintergrundstory verrät: *Gore* ist nichts für Anspruchsvolle. Ende des 21. Jahrhunderts liefert sich die Terrororganisation MOB erbitterte Schlachten gegen die Regierungstruppen, die UMC. Schuld ist die neue Super-Energiequelle Ore, um die ein heftiger Streit entbrannt ist. Vor einigen Jahrzehnten sind nämlich sämtliche Energiereserven mitsamt der halben Erdbevölkerung flöten gegangen.

ELDORADO FÜR VAMPIRE

Im Gegensatz zu Spielen vom Format eines *Jedi Knight 2* oder *No One Lives Forever* konzentriert sich *Gore* ausschließlich auf das Niedermetzeln Ihrer Kontrahenten. Rätsel, Dialoge oder gar Zwischensequenzen suchen Sie vergeblich. Hier wird geballert, bis



Diese Typen haben wir mit dem Flammenwerfer in Brand gesteckt. Lange sollten sie es nicht mehr machen, sonst haben wir ein Problem.

Eine wilde Verfolgungsjagd auf den Dächern zweier Wolkenkratzer beschert uns dieser Spinner.

Dieser Scharfschütze ist so damit beschäftigt, unseren Teamkollegen aufzulauern, dass wir ihn in aller Ruhe ins Visier nehmen können.

IM VERGLEICH

Soldier of Fortune 2	87%
Serious Sam 2	80%
Gore	54%

Am genialen *Soldier of Fortune 2* führt diesen Sommer kein Weg vorbei. Ähnlich hirnlose Ballerorgien wie in *Gore* erwarten Sie im sagenhaft günstigen und gleichzeitig technisch perfekten *Serious Sam 2*. Allein wegen des fantastischen Mehrspielermodus ein Muss. *Gore* landet aufgrund mangelnder Spieltiefe, kurzer Spieldauer und innovationslosem Mehrspielermodus auf dem letzten Platz unserer Tabelle.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

AUSREICHEND

Ich frage mich allen Ernstes, was die Entwickler fünf Jahre lang den ganzen Tag getrieben haben. Nach so viel Zeit erwarte ich mehr als nur ein paar innovationslose Mehrspielermodi und eine stinklangweilige Kampagne. Sparen Sie sich die 30 Euro und investieren Sie Ihr Geld lieber in einen Spitzentitel wie *Soldier of Fortune 2, Serious Sam 2* oder *Aliens vs. Predator 2*. Dort bekommen Sie nämlich neben einem motivierenden Online-Part obendrein eine geniale Einzelspielerkampagne geboten. In einem zeitgemäßen Gewand, versteht sich.

die Schwarte kracht. Und das erreicht von der ersten Minute an die Grenzen der Geschmacklosigkeit. Blutfontänen spritzen aus den Wunden der Getroffenen und färben den Bildschirm dunkelrot. Auf Dauer wirkt dies trotz des gelungenen Leveldesigns äußerst ermüdend. Was fehlt, ist Abwechslung. Die ist höchstens in puncto Waffen ansatzweise vorhanden. Zehn Krachmacher (sechs weitere im Mehrspielermodus), von der mächtigen, vierläufigen Schrotflinte über ein Scharfschützengewehr bis zum Raketenwerfer, sind vertreten. Einige Wummen verfügen über einen sekundären Feuermodus.

ALTE GRAFIK

Frust ohne Ende verspricht die ungenaue Steuerung. Selbst wenn Sie mit Ihrem Soldaten nur gehen, reicht ein Tastendruck und Sie machen gleich einen großen Satz nach vorne. So stürzen Sie allzu oft ungewollt Abgründe hinunter und verfehlen Leitern. Nur gut, dass *Gore* es erlaubt, jederzeit den Spielstand zu sichern – wenn auch umständlich übers Hauptmenü. Grafisch sieht man *Gore* die Entwicklungszeit von nunmehr fünf langen Jahren deutlich an. Scheiben bleiben selbst nach Raketenbeschuss ganz, Wassereffekte gibt es keine und die durchschnittlich animierten Gegner erwecken den Eindruck, als ob sie auf Schienen durch die Levels gezogen würden.

PLATZANGST

Weitaus mehr Spaß kommt im Mehrspielerpart auf. Vier Spielmodi (Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag und Tactical) haben es in die Verkaufsversion geschafft. Dabei stehen Ihnen auf beiden Seiten jeweils fünf abgedrehte Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl. Als Infanterist sind Sie beispielsweise extrem flink, können dafür aber lange nicht so viel einstecken wie der Soldat im Mech-Kostüm. Gekämpft wird auf denselben Karten, die Sie von der kurzen Kampagne her kennen. Viele davon sind für schnelle Online-Gefechte einfach zu verwinkelt und unübersichtlich. Vor allem die zahllosen Gänge sind zu eng geraten. Alles in allem stellt *Gore* ein ziemlich durchschnittliches Produkt dar, das lediglich im Mehrspielermodus gefällt. Innovationen, die nach einer so langen Programmierzeit selbstverständlich sein sollten, fehlen ebenso wie eine fesselnde Atmosphäre.

BENJAMIN BEZOLD

GORE

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 670 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	€ 30,-
ENTWICKLER:	4D Rulers
VERTRIEB:	Cryo/Modern Games
INTERNET:	www.4drulers.com/gore
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Voraussichtl. ab 18 Jahren
TERMIN:	28. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Tactical; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	63%
GRAFIK	60%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER

54%

Brutaler Shooter für Erwachsene. Weder technisch noch spielerisch eine Bereicherung.

Puder mal die Schweißnaht ab!



Ihr Teint ist grau? Sie tragen Nieten im Gesicht? Bewerben Sie sich als Darsteller für die deutsche Version von SOLDIER OF FORTUNE 2!

Neulich im Sauerstoffzelt: Michael Jackson (alias Agent Taylor) glotzt blöd, als wir beim Soundcheck aufkreuzen.

Hongkong: Nach einem Schultertreffer versprüht Superman Funken.

Links John Mullins als Schnauzbartträger (internationale Version), rechts der Androide Mullins als Stahlträger (deutsche Version). Blöd oder notwendig?

Was Zuschauer von *Raumschiff Enterprise* seit Jahren wissen, bestätigt jetzt Spiele-Herausgeber Activision: „Innerhalb des Raum-Zeit-Kontinuums existieren neben dem uns bekannten Universum noch viele weitere Dimensionen." So zu lesen im Vorspann zur deutschen Version des Ego-Shooters *Soldier of Fortune 2: Double Helix*. Hysperia nennt sich eines dieser Paralleluniversen, das nicht mal Captain Kirk kennt. *Soldier of Fortune 2*-Hauptdarsteller John Mullins bleibt's dagegen nicht erspart.

MANN AUS STAHL

Der Spielablauf der 60 Levels bleibt gegenüber der internationalen Version unverändert: Terroristen mit Virus suchen, ein wenig herumschleichen, jede Menge ballern. Doch Profi-Söldner Mullins verwandelt sich für seine deutschen Fans vom Schnauzbart- zum Stahlträger. Gesicht, Haare, Hände: alles aus grauem Metall. Auch die Gegner trinken vermutlich zwischendurch Rostschutzmittel, denn ausnahmslos jeder ist zum Schweißnaht-Gesellen mutiert. „In dieser Dimension wurde die Menschheit von ihren eigenen Maschinen unterjocht und schließlich ausgerottet." Da wundert es nicht, dass der Hersteller selbst das menschenähnliche Verhalten der Blecheimer begründen kann: „Im Laufe der Zeit haben sich die Maschinen zu emotionsfähigen Androiden entwickelt, die ihr Leben nach dem einzigen Muster gestalten, das sie kennen: die Welt der Menschen." So imitieren Ihre Gegner neben dem Verhalten von Terroristen sogar äußerst geschickt die Todesanimationen ihrer Vorbilder. Zerlegbar sind Ihre Opfer allerdings nicht mehr.

KNEIFT ACTIVISION?

Falls Sie derartige Science-Fiction-Märchen ablehnen oder auf Pixelblut nicht verzichten möchten, haben Sie schlechte Karten. Activision entschloss sich kurzfristig dagegen, die ungeschnittene Variante des Spiels ebenfalls zu veröffentlichen. Abhilfe schafft allenfalls ein (teurer) Auslands-Import, der für den gehobenen Preis aber zumindest mit deutschen Untertiteln ausgestattet ist. Wer zur kastrierten Roboter-Version greift, macht dennoch nichts falsch: Die Action selbst bleibt erstklassig. JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

SEHR GUT

Soso, in einer Paralleldimension ein paar Terroristen einen tödlichen Virus abnehmen. Und was passiert, wenn die Sache schief läuft? Bekommen die Androiden dann Lochfraß? Oder imitieren die Blechköpfe Atemnot? So einen Schwachsinn ertragen normalerweise doch nur Zuschauer von *Gute Zeiten, schlechte Zeiten*. Zwei Prozent Abzug gegenüber dem unzensierten Original. Spaß macht die Ballerei zum Glück trotzdem.

SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 990 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM, Geforce3

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Raven
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	http://sof2.ravensoft.com
SPRACHE:	Deutsch/Englisch
USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Elimination, Infiltration, DM, Team-Deathmatch, Capture the Flag; 1 Sp. pro CD.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88 %
STEUERUNG	86 %
GRAFIK	81 %
SOUND	87 %
MEHRSPIELER	90 %

EINZELSPIELER **87 %**

Alte Liebe rostet nicht: Statt Terroristen zu bekämpfen, verschrottet man nun Roboter.

- 12 Karten
- Tag- und Nachteinsätze
- 40 Waffen
- 4 Charakterklassen
- Rollenspiel-Elemente
- 3 Teams
- Einzelspielerpart mit doofen Bots

Ein Pixel-Bin-Laden bewacht die Hütte, in der die Geheiminformationen liegen.

Ich sehe was, was du nicht siehst ...

... und das hat die Farbe Grün. Blöderweise sind fast alle Uniformen grün. Wer also ist Feind? Wer Freund? Das fragen Sie sich bei TEAM FACTOR.

Achtung! Bevor Sie diesen Artikel lesen, Haltung an- und an unserem Eignungstest teilnehmen!

Frage, Rekrut: Es ist Sonntagnachmittag. Sie gehen mit Ihrem Herzblatt im Wald spazieren. Wie verhalten Sie sich?

A) Sie wollten schon immer mal im Freien unanständig sein und schlagen sich in die Büsche.

B) Sie vermuten einen Bösewicht im Dickicht, gehen in Deckung und schicken Ihre Begleitung vor, um die Lage zu checken.

C) Sie stellen ständig die Frage: „Ist es noch weit, Papa Schlumpf?"

Ergebnis:

A) Flegel! Opas und Omas im Wald mit komischen Geräuschen belästigen! Zur Strafe lesen Sie weiter.

B) Kaufen Sie sich *Team Factor*! Egal, wie unser Test ausfällt.

C) Ihnen ist nicht mehr zu helfen. Lesen Sie trotzdem weiter, dann hängen Sie wenigstens nicht vor der Glotze und gucken Zeichentrickfilme.

DREIFRONTEN-KRIEG

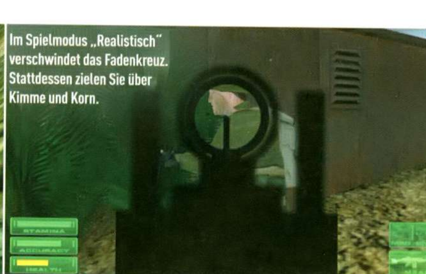
Willkommen bei *Team Factor*, dem Erstlingswerk des Prager Entwicklerstudios 7FX. Sie sind Elitesoldat und führen tief im Feindgebiet geheime Operationen durch. Mit Ihrem Team. Dabei kämpfen Sie wahlweise für die Truppen der NATO (Team Blau), Russlands (Team Rot) oder einer unabhängigen Interessengemeinschaft, unter anderem China (Team Schwarz). Im Gegensatz zu *Counter-Strike* & Co. treten in *Team Factor* nämlich in der Regel drei rivalisierende statt zwei Parteien



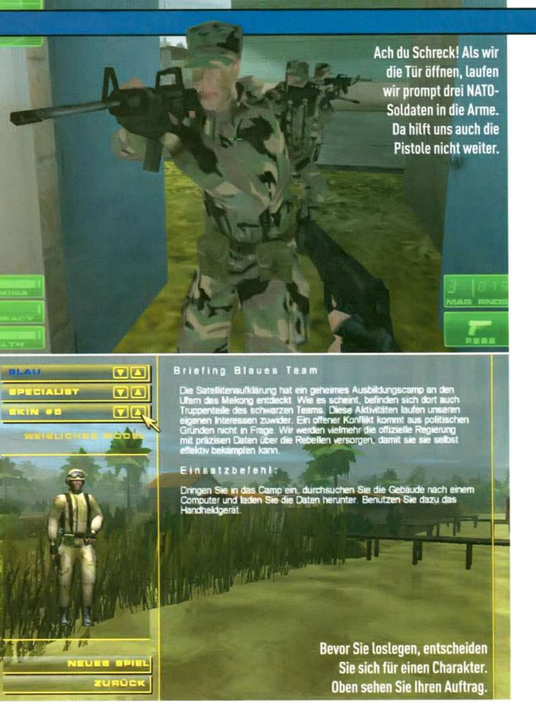
Wer läuft denn da übers Rollfeld? Gut, dass wir das Scharfschützengewehr eingepackt haben.



Der Ausrüstungsbildschirm ist kompliziert und unübersichtlich. Übrigens stellen Sie während der Auswahl ein leichtes Ziel für den Gegner da.



Im Spielmodus „Realistisch" verschwindet das Fadenkreuz. Stattdessen zielen Sie über Kimme und Korn.



Ach du Schreck! Als wir die Tür öffnen, laufen wir prompt drei NATO-Soldaten in die Arme. Da hilft uns auch die Pistole nicht weiter.

Bevor Sie loslegen, entscheiden Sie sich für einen Charakter. Oben sehen Sie Ihren Auftrag.

gleichzeitig gegeneinander an. Die Missionen laufen fast immer ähnlich ab. Blau muss irgendwelche Daten von einem Laptop herunterladen, Rot das Teil mit C-4-Sprengstoff in die Luft jagen und Schwarz das Zielobjekt tunlichst beschützen. Ihr Arbeitsgerät setzt sich aus 40 authentischen Waffen zusammen und variiert je nach „Beruf". Als stinknormaler Soldat hantieren Sie in erster Linie mit Sturmgewehren. Als Spezialist sind Sie für Sprengladungen und schwere MGs zuständig. In Person des Scouts informieren Sie Ihre Kollegen über den Aufenthaltsort gegnerischer Truppen. Die Funktion des Scharfschützen sollte bekannt sein.

CHEATER, GO HOME!

Hauptaugenmerk des Spiels liegt eindeutig auf der Mehrspielerkomponente. Zwar können Sie *Team Factor* auch allein zocken. Angesichts der strohdummen Bots trägt das aber ausschließlich unfreiwillig zur Erheiterung bei. Meistens stehen die Knilche auf einem Haufen und üben sich im Gruppenkuscheln. Nicht mal wenn sie unter Beschuss geraten, lassen sie sich davon ablenken. Die perfekten Liebhaber, oder was? Schonen Sie besser Ihr Zwerchfell und zocken Sie ausschließlich im Netzwerk und Internet. Vor allem hier entfaltet *Team Factor* seine eigentliche Stärke, den Rollenspielaspekt. Je öfter Sie spielen, desto mehr trainieren Sie nämlich Ihren Charakter. So erhöhen sich beispielsweise Treffergenauigkeit, Ausdauer und Feindortung. Sämtliche Daten werden auf einem zentralen Server gespeichert. Cheater sind somit von vornherein angeschmiert.

TECHNIK, DIE ENTGEISTERT

Das war's mit dem Positiven. Denn sowohl grafisch als auch spielerisch hat *Team Factor* arge Defizite. So ruckeln und zuckeln miserabel animierte, grüne Männchen, die zudem kaum voneinander zu unterscheiden sind, über die zwölf – teils riesigen – Karten. Das mag realistisch sein. Wenn Sie aber zum x-ten Mal einen Teamkollegen mit einem Feind verwechseln, regiert der Frust. Und wie sieht's mit der neu entwickelten Grafik-Engine LightForce aus? Die hinterlässt einen hoffnungslos veralteten Eindruck. Vielleicht ein Schnäppchen vom Vietnamesen-Markt in Prag? Ähnliches gilt für die angepriesene Benutzerfreundlichkeit. Eine solche existiert in *Team Factor* nämlich nicht. Waffenauswahl, Teamkommunikation, eben alles, was übersichtlich und leicht von der Hand gehen sollte, ist unnötig kompliziert. Und die Steuerung Ihres Recken? Ein Fiasko! Nicht nur, dass Sie laufend an unsichtbaren Kanten hängen bleiben. Nein, obendrein bewegen Sie sich in etwa so schnell wie ein 90-Jähriger im Sanatorium. Das gilt übrigens auch, wenn Sie in die Hocke gehen. Bis Sie unten sind, sind Sie meist längst tot. Oder eingeschlafen. Und wer soll *Team Factor* kaufen? Realismusfanatiker. Die dürften an dem tschechischen Titel Gefallen finden. Alle anderen sind mit *Global Operations* und *Ghost Recon* tausendmal besser bedient. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

BEFRIEDIGEND

Stellen Sie sich vor, Ihr Team besteht aus drei Leuten. Der erste zieht sich 'ne Bundeswehruniform an, der zweite steht auf US-Mode und Sie schlüpfen in einen Wüstentarnanzug. Jetzt nehmen wir das Ganze mal drei. Schließlich gibt es drei Teams. Schwupps – neun unterschiedlich gewandete Soldaten stapfen übers Spielfeld. Fragt sich bloß, wer zu wem gehört. Nein, Sie haben keinen Telefon-Joker. Fazit: Der übertriebene Realismus erweist sich als Spaßbremse. Selbst mit eingeschalteten „ID-Tags" fällt das Auseinanderhalten zu schwer aus, da besagte „Identifizierhilfe" viel zu spät aufleuchtet. Das ist nur eines von vielen Beispielen, wo der Unterhaltungswert dem Realismus weichen musste. Eigentlich schade. Denn die Rollenspielelemente und die anderen netten Ideen hätten *Team Factor* zum Renner machen können.

IM VERGLEICH

Ghost Recon (abgewertet)	84%
Global Operations	84%
Counter-Strike (abgewertet)	82%
Team Factor	62%

Team Factor wollte das Genre revolutionieren und ist dabei kräftig auf die Nase gefallen. Erste Wahl in Sachen Online-Taktik-Shooter sind momentan das grafisch opulente *Ghost Recon* sowie das benutzerfreundliche *Global Operations*. Direkt dahinter folgt der mit Cheatern verseuchte Dauerbrenner *Counter-Strike*. Dem geht langsam vor allem in grafischer Hinsicht die Puste aus. Abgeschlagen auf dem letzten Platz: das technisch und spielerisch unausgegorene *Team Factor*.

Während wir noch mit Team Schwarz beschäftigt sind, marschieren bereits die Roten im Hintergrund ein.

TEAM FACTOR

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 539 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 1.000, 256 MB RAM

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	7FX
VERTRIEB:	Codemasters
INTERNET:	www.teamfactor.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Team-Deathmatch mit drei rivalisierenden Parteien; 1 Spieler pro CD.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 30 Spieler
INTERNET: 60 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	55%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	53%
SOUND	65%
EINZELSPIELER	49%

MEHRSPIELER



Zu realistischer Counter-Strike-Klon mit Rollenspielelementen. Technisch schwach.



Auch ein schöner Rücken kann entzücken: Wenn Sie anderer Meinung sind, verzichten Sie besser auf K.Hawk, denn mehr bekommen Sie von Kitty meist nicht zu sehen.

Schleich dich!

Sobald Sie ein Soldat entdeckt, alarmiert er alle Kollegen in der Nähe. Die Kerle haben eben schon lange keine Frau mehr gesehen.

Sie verfügt weder über die Argumente einer Lara noch über die Persönlichkeit einer Rynn, vor der sogar Drachen kuschen. K.HAWK bleibt lieber unauffällig.

Nicht einparken können, aber Helikopter fliegen wollen. Das Resultat ist klar: Pilotin und Protagonistin Kitty Hawk kriecht mitten im Feindesland aus den Trümmern ihres Hubschraubers. Ihr Passagier – ein durchtrainierter Seal – hatte weniger Glück. Toll, jetzt müssen Sie den Auftrag von diesem Schlappschwanz noch miterledigen. Wie war das gleich noch in der Grundausbildung? Ach ja, am besten Sie bleiben unbemerkt und suchen erst mal ein Funkgerät, um Kontakt zu den eigenen Leuten aufzunehmen. Leichter gesagt als getan, denn auf der Insel wimmelt es nur so von Soldaten, die beim kleinsten Muckser das Feuer eröffnen. Ausgestattet mit dem neuesten Hightech-Gerät der Army sollten Sie es aber schaffen: Das radarähnliche Teil zeigt Ihnen nicht nur die Position aller Feinde in der Nähe an, sondern zusätzlich in welche Richtung und wie weit sie sehen. Aus der Verfolgerperspektive schleichen und sprinten Sie wie bei *Commandos* um Ihr Leben. Alternativ dürfen Sie Gebrauch von der Waffe machen und in Rambo-Manier die gegnerischen Reihen lichten.

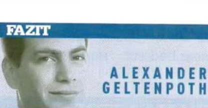
WO GEHT'S ZUM OPTIKER?

Echten Diktatoren sei Folgendes empfohlen: Machen Sie's nicht wie in diesem Spiel. Schicken Sie Ihre Schergen hin und wieder zum Augenarzt. Denn die virtuellen Soldaten in *K.Hawk* verdienen die gelbe Binde mit drei schwarzen Punkten. Ab 20 Metern Entfernung dürfen Sie vor deren Nase das Sturmgewehr auspacken und in Ruhe Ihr Ziel anvisieren. Oder eben hinter der nächsten Kiste in Deckung gehen. Das Gleiche gilt zum Glück für das Blickfeld der zahlreichen Überwachungskameras. Sonst hätte Fräulein Hawk bald ausgespielt. Spannung und ausreichend Action bekommen Sie trotzdem. Dank der schnellen Speicher- und Ladefunktion bleiben größere Frustrationen aus. Nur die Kollisionsabfrage sorgt für Verstimmung: Selbst Stufen in Randsteinhöhe blockieren Ihre Bewegung. ALEXANDER GELTENPOTH



Als anständiges Mädel steigt Kitty nicht gleich in die Kiste. Immerhin versteckt sie sich dahinter vor den Blicken der Patrouillen.

FAZIT



ALEXANDER GELTENPOTH

BEFRIEDIGEND

Die gute Kitty hat ein Problem: Nein, ich meine jetzt nicht die kurzsichtigen und dümmlichen Soldaten, sondern eher die Mängel bei der Grafik und der Steuerung sowie das auf Dauer monotone Spielprinzip. Hierhin schleichen, Schalter umlegen, Munition, Waffen und Verbandskästen einsammeln, dorthin schleichen. Trotzdem, wenn Sie *Dark Project* begeisterte, dürfte Sie auch *K.Hawk* noch gut unterhalten.

K.HAWK

MINDESTENS: P 333, 64 MB RAM, 370 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Action
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Similis
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.jowood.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	N. n. b.
TERMIN:	14. Juni

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Keine. Kittys Kollege starb beim Absturz. Also ist sie allein!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	72%
SOUND	71%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 70%

Meisterdiebe sollten einen Blick riskieren und es mal mit Leisetreter Kitty versuchen.

Ohne Ende!





Gothic
10,- €*

Sven Bømwøllen
10,- €*



Movie Jack
Der DVD-Ripper
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Sie wollen die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchen Sie noch einen Teil Ihres Lieblingsspiels? Oder wollen Sie einfach nicht zuviel Geld für Ihr Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Sie suchen! Denn hier zahlen Sie nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, medionshop.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC™

by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

Sie: „Du bist mein Held!" Er: „Ich muss weg." Was für ein Idiot!

Ist Duke schwul?

Bei MANHATTAN PROJECT befreit Mr. Muskel zwar 'ne Menge Babes. Lässt sie aber ständig stehen. Sammelt lieber Key-Cards. Und sucht den Level-Ausgang.

Bei solchen Krabblern hilft nur die ganz große Giftspritze.

Die Discobesucher wippen im Takt des Duke'schen MG.

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

BEFRIEDIGEND

„Verdammt, ich brauch' schon wieder so eine Motherf[pieeeeeep]-Key-Card", flucht der Duke. Anscheinend ist Herr Machomann selbst nicht ganz glücklich mit der ewigen Schlüsselsucherei und mit dem auf Dauer monotonen Spielablauf. Dafür dürfen Sie massig Monster matschen, wegen spöttischer Kommentare grinsen und witzige Anspielungen auf andere Spiele und Filme genießen. Nur 30 Öcken? Dukefans und zynische Ballerjünger greifen zu.

Die Story: Mutanten greifen New York an. Ein Held mit dem bekloppten Namen Herzog Löschsiemiteineratombombeaus (Duke Nukem) hat sieben schmucke Waffen in der Hosentasche. Das war's. Mehr Story gibt's nicht. Mehr braucht's nicht. Denn *Manhattan Project* erweist sich als simples, nettes Ballerspiel. Während wir weiter geifernd auf *Duke Nukem Forever* warten, kriegen wir wenigstens einen ordentlichen Überbrückungs-Sprücheklopfer. Den sehen Sie überwiegend von der Seite und lassen ihn rennen, von Plattform zu Plattform hüpfen, hangeln, klettern, Schalter drücken, Durchgänge freisprengen, mit Aufzügen fahren und ab und zu per Raketenrucksack fliegen. Durch acht Episoden à drei Levels. Job: Monster umnieten. Oder ihnen in den Hintern treten. Letzteres ist wörtlich gemeint. Hilfreich sind die Speicherpunkte. Scandisk-nicht-Abbrecher und andere Weicheier dürfen den Spielstand zudem per Schnellspeichertaste sichern.

PEITSCH MICH!

In jeder Mission müssen Sie eine Key-Card auftreiben, eine Braut befreien und vor allem den Ausgang finden. Nach jeder Episode will ein Boss-Gegner gelöchert werden. Aus den Boxen dröhnen harte Rhythmen und die typisch zynischen Sprüche: Verarbeitet Duke mal wieder ein Mutanten-Schwein oder ein anderes genetisch verändertes Viech in Bröckchen, kommentiert er das nicht mit den Worten „Rest in Peace!" (Ruhe in Frieden!). „Rest in Pieces!" (Ruhe in Fetzen!) passt ohnehin besser. Manchmal vermöbelt der böse, blonde Bürstenhaarschnitt auf Beinen übrigens auch Pixel-Frauen: Peitschen schwingende Dominas, die ihm an den Stiernacken wollen.

Die coole Sprachausgabe ist in Englisch, die Bildschirmtexte sind deutsch. Allerdings war als Übersetzer wohl der Internet-Babelfisch tätig. Wer aus dem Level will, ohne vorher das jeweilige Babe losgebunden zu haben, kriegt beispielsweise den Hinweis angezeigt, er müsse noch „die Bombe zerstreuen." So, so. Entschärft er sie, freut sich das am Sprengkörper gefesselte Weib. Es belohnt seinen Prinzen mit einer Jubilier-Sequenz samt zwei fröhlich wippenden, großen Polygonen. Unser Macker hat allerdings kein Auge dafür. Er hetzt ständig weiter. „So viele Babes, so wenig Zeit!" Das Softie-Verhalten hat uns ein wenig irritiert. Allerdings nicht so stark wie die etwas unpräzise Steuerung und das immer gleiche Gameplay. Tja, so sind s' eben, die Arcade-Spielchen … HARALD FRÄNKEL

DUKE NUKEM

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win95	**GENRE:**	Jump & Run
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	3D Realms
	VERTRIEB:	Ubi Soft
SINNVOLL: P 500, 128 MB, Gamepad	**INTERNET:**	www.ubisoft.de
	SPRACHE:	Englisch/Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt es nicht. Du sollst keinen anderen Duke haben neben dir!

PC: 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	70%
GRAFIK	76%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



Der Duke ist der Duke ist der Duke. Witzig für zwischendurch.



- Freies Spiel als Händler oder Pirat
- Riesige Spielwelt, umgerechnet 3.000 x 4.000 km
- 4 Nationen mit eigenen Grafiksets
- 60 feste Städte sowie mehrere geheime Piratennester
- 3D-Seeschlachten mit bis zu 20 Schiffen
- Mehrspielermodus für 8 Spieler

Ich muss schiffen!

PC ACTION GOLD

Der gute, alte Duden sagt: schif|fen (veraltet, noch altertümelnd) (mit einem Schiff fahren); (salopp: urinieren, heftig regnen). Wir sagen: PORT|ROYALE (alles andere als veraltet ➵ Genrereferenz).

Während sich um 1570 in Deutschland ein machtloser Kaiser namens Maximilian II. und Hunderte kleiner Fürstentümer bekriegten, entdeckten unsere Nachbarn aus Holland, Frankreich, Spanien und England mal eben die „Neue Welt" und verhökerten zwischen Madagaskar und Charlesfort Baumwolle, Tabak und Rum. Für die wertvolle Fracht gab es massig Gold, das unterbezahlte Kapitäne mitsamt ihren stinkenden Crews in die sicheren Heimathäfen brachten. Das allerdings war ein ziemlich gefährliches Unterfangen, da auch zahlreiche Piraten durch die wohltemperierten Karibik-Gewässer schipperten. Und die hatten es auf die Fregatten und Karacken der reichen Handelsnationen abgesehen. Letztere waren sich zu allem Überfluss auch noch untereinander alles andere als grün, schlossen alle paar Monate Frieden und brachen diese Abkommen in schöner Regelmäßigkeit. Kein Wunder, dass andauernd irgendwo die Fetzen flogen. Und in genau diese sympathische Urlaubs-Idylle schickt Sie Ascaron mit *Port Royale*, dem Nachfolger der erstklassigen Handelssimulation *Patrizier 2*.

STADT-LICHE AUSSICHT!

Doch bekanntlich ist aller Anfang schwer. Auch bei *Port Royale*. Als unwichtiger Leichtmatrose mit einem klapprigen Kahn unterm Allerwertesten finden Sie sich nach dem etwas langatmigen Tutorial schließlich in einer Kolonie zwischen Süd- und Nordamerika wieder. Die Stadtansicht wird wie bei *Patrizier 2* in einer kombinierten 2D/3D-Grafik dargestellt. Die vorgerenderten Gebäude überzeugen mit viel Liebe zum Detail, sehen aber wie beim Vorgänger in jeder Stadt nahezu gleich aus. Richtig klasse hingegen: das animierte Meer! Schäumende Wellen, Lichtspiegelungen und aus Polygonen hübsch zusammengesetzte Schiffe, die im Hafen an- und ablegen, heben *Port Royale* merklich von ähnlichen Spielen ab.

Zu Spielbeginn gilt es, die karibische Welt zu erkunden und dabei ein paar Waren mit wenigen Mausklicks gewinnbringend zu verschiffen. Herrscht auf Martinique Holzmangel und ist der begehrte Baustoff in Ihrem Heimathafen im Überfluss vorhanden, winkt ein lukratives Geschäft. Angebot und Nachfrage ändern sich dank des dynamischen Wirtschaftssystems laufend und in Echtzeit. Was heute noch spottbillig ist, kann morgen schon wieder schweineteuer sein. Diese Unberechenbarkeit ist nicht nur realistisch, sondern auch extrem spielspaßfördernd.

In der Seekarte sind nicht nur alle von Ihnen bereits entdeckten Karibikparadiese verzeichnet, sondern auch etwaige Rohstoffmängel oder Hungersnöte. Außerdem hat der Gouverneur Ihres Heimathafens meistens einen lukrativen Nebenjob in petto. Mal müssen Siedler von A nach B gebracht werden, ein anderes Mal wollen neue Städte erforscht oder Waren verschifft werden. Zusätzlich warten in den Hafenkneipen neben reizvollen Glücksspielen und arbeitslosen Kapitänen oftmals

Auf der Seekarte verbringen Sie die meiste Spielzeit. Mit wenigen Mausklicks versenden Sie Ihre Schiffe in alle Himmelsrichtungen.

Die 3D-Seeschlachten sind besonders spaßig und im Erfolgsfall sehr lohnend.

Karibik-Idylle: Die Entwickler haben 60 Karibik-Städte mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt.

erfahrene Seebären, die nützliche Schatzsucher-Tipps und reizvolle Aufträge für Sie haben.

DER WEG IST DAS ZIEL

Nach einiger Spielzeit, die wie im Fluge vergeht, dürften sich mehrere tausend Goldstücke in Ihrem Sparstrumpf befinden. Wie Sie nun nach richtigem Ruhm und Reichtum streben, hängt von Ihnen ab. Wer will, konzentriert sich ganz auf den Aufbau eines großen Handelsimperiums, transportiert mit mehreren Konvois Massen an Waren durch die Gewässer und errichtet in diversen Häfen Produktionsstätten wie z. B. Fischerhütten oder Baumwollplantagen. Das lockt mehr Siedler in die Stadt und steigert den Bedarf an Luxusgütern sowie Ihr Ansehen beim jeweiligen Gouverneur. Wem das alles zu bieder ist oder wer Angst hat, eines schönen Tages von einem der berüchtigten Piraten um Störtebeker ausgeraubt zu werden, der kann gleich selbst einer werden und unter schwarzer Flagge die Meere unsicher machen. Wer sich für ein paar Goldstücke vom Gouverneur einen Kaperbrief besorgt, darf sogar völlig legal und ohne Ansehen zu verlieren die Kähne feindlicher Handelsnationen aufs Korn nehmen. Dazu stehen zehn Schiffstypen zur Wahl, die mit Kanonen, Musketen, Säbeln und Matrosen ausgestattet werden wollen. Im Gegensatz zu *Patrizier 2* präsentieren sich die Seeschlachten von *Port Royale* in einem nigelnagelneuen und eigenen 3D-Gewand. Wer sein Schicksal nicht in die Automatikfunktion des Computers legen möchte, nimmt selbst mit wenigen Mausklicks feindliche Schiffe unter Beschuss und gibt den Befehl zum Entern. Etwas umständlicher wird es allerdings bei Konvois mit mehreren Schiffen. Noch spannender geht's zur Sache, wenn Sie mit Ihrer Armada feindliche Siedlungen einnehmen wollen. Nachdem Sie auf dem Seeweg feindliche Boote und Wachtürme ausgeschaltet haben, lassen Sie Ihre Matrosen auf dem Landweg den Rest erledigen. Die Grafik ist mit ihren kantenlosen Animationen und den verschiedenen Spezialeffekten für WiSim-Verhältnisse phänomenal. Der dezente Soundtrack hält je nach Situation den passenden Titel bereit und sorgt für zusätzliche Atmosphäre – klasse! CHRISTIAN SAUERTEIG

IM VERGLEICH

Port Royale	89%
Die Gilde	85%
Patrizier 2 (abgewertet)	82%

Port Royale entert souverän den Spitzenplatz im Genre. Aber auch *Patrizier 2* ist noch eine Empfehlung wert. *Die Gilde* ist im Mittelalter angesiedelt und verknüpft diverse Genre-Elemente geschickt miteinander, kommt aber nicht an Ascarons Seemannsschmaus heran.

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG



SEHR GUT

Kennen Sie Monika Toennies? Vermutlich nicht. Ich aber. So hieß meine Mathe-Lehrerin, die mich mit lebesguen Integralen, Sobelev-Räumen, elliptischen Problemen und all den anderen netten Formeln der erweiterten Funktionalanalysis mehrmals in den Beinahe-Suizid mittels Zirkelspitze trieb. Dass es auch einfachere Gleichungen gibt, beweist Ascaron mit seinem extrem suchtgefährdenden und herrlich unkomplizierten *Port Royale* eindrucksvoll. Weniger Handel als bei *Patrizier 2* plus mehr Abenteuer à la *Pirates* macht summa summarum noch mehr Spielspaß. Quod erat demonstrandum!

PORT ROYALE

MINDESTENS: P 450, 64 MB RAM, 425 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Ascaron
VERTRIEB:	Big Ben
INTERNET:	www.ascaron.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Acht Seeleute kämpfen um die Vorherrschaft in der Karibik. 1 Sp. pro CD.
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 8 Spieler **INTERNET:** 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	88%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 89%

Zu geil, um es wieder herzugeben: Wer Patrizier 2 geliebt hat, wird Port Royale heiraten!

- 5 Kampagnen mit über 40 Missionen
- 2D-Engine, isometrische Ansicht
- Auflösungen bis 1.024x768
- Karteneditor

Abenteuerurlaub im Pazifik: Mit einem massiven Truppenaufgebot stürmen die Amerikaner zwei von Japan besetzte Bunker.

Bomben-Wetter

Schön: Bei SUDDEN STRIKE 2 geht's in sonnige Gefilde. Unschön: Durch den Dreck robben ist angesagt. Langsam. Sonst sind Ihre Truppen ruck, zuck Ex-Truppen.

Dauernd Erze schürfen und immer wieder Häusle bauen ist vielleicht für BWL-Studenten spannend. Für Normalmenschen ist das öööödeee! Den echten Strategen drängt es in die nächste virtuelle Schlacht. Und zwar sofort! Ohne Auf-bau und Produktion überzeugt das Spielkonzept von *Sudden Strike 2* durch mehr Taktik und Action. Langweilen Sie sich nicht mit den vielen schnarchigen Verwaltungsaufgaben konventioneller Genrevertreter. Jeder Armeeteil ist kostbar. Denn ob und wann Nachschub eintrifft, bleibt ungewiss. Entsprechend langsam und vorsichtig müssen Sie vorgehen, da Ihre Truppen sonst viel zu leicht in einen Hinterhalt geraten. Sicht- und Schusslinien sowie indirektes Feuer sorgen für strategischen Anspruch. Historisch korrekt umgesetzte Einheiten samt deren Fähigkeiten zeugen vom Versuch, der Wirklichkeit möglichst nahe zu kommen, ohne dass zu viel Realismus den Spielspaß trüben könnte. Diese überwiegend positiven Aspekte setzte aber schon der Vorgänger größtenteils um. Welche Neuerungen bietet *Sudden Strike 2* darüber hinaus? Schließlich darf man von einem Nachfolger doch etwas mehr erwarten als einen bloßen Aufguss.

UNTER PALMEN

Größtenteils beschränkte sich Hersteller Fireglow auf Detailverbesserungen: Sie finden noch mehr Einheiten – hauptsächlich, weil neben dem Kon-



Schieß doch! Die Sichtweite eines Königstigers ist mies, aber dafür ist das Teil extrem widerstandsfähig.

Vor der Mission erhalten Sie Ihre Einsatzziele sowie einen groben Vorschlag zur Strategie.

flikt in Europa auch der Krieg im Pazifik einen Großteil des Spiels ausmacht. Die meisten der über 50 neuen Truppen stellen die Japaner, denen eine der fünf Kampagnen gewidmet ist. Die Einsätze unter Palmen an malerischen Pazifikstränden sorgen für optische Abwechslung und ergänzen die verschneiten Gebiete Russlands oder die gemäßigte Klimazone Westeuropas. Inhaltlich ist der Unterschied gering, die Spielweise nahezu identisch: Sie bringen Ihre Truppen in die gewünschten Positionen, führen Zangenbewegungen aus und radieren unter möglichst geringen Verlusten die feindlichen Stellungen aus. Je nach Missionsvorgabe erhalten Sie oder Ihre Gegner Nachschub, teilweise sogar aus der Luft, nachdem Sie beispielsweise die feindliche Luftabwehr neutralisiert oder ein Flugfeld erobert haben. Noch häufiger passiert es, dass Sie Geschütze und Fahrzeuge erbeuten und sofort gegen den Feind einsetzen dürfen.

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Im Schneckentempo tasten sich Ihre Truppen durch das Gelände vor, sozusagen mit dem Blindenstock. Für diesen Job eignen sich Scharfschützen, Offiziere und Generäle besonders gut. Wie aus dem Add-on zum Vorgänger bekannt, setzen diese Einheiten ihr Fernglas für eine höhere Sichtweite in einer Richtung ein. Trotzdem passiert es häufig, dass kaum erkennbare feindliche Einheiten plötzlich das Feuer eröffnen. Besonderes Ärgernis sind einzelne Scharfschützen, die für den Spieler unsichtbar zwischen Bäumen kauern, oder Geschütze, die im toten Winkel hinter Mauern stehen. Ein Großteil Ihrer Infanterie muss als suizidgefährdete Aufklärer und Kugelfang herhalten und unterbietet damit die Lebenserwartung einer Eintagsfliege. Selbst wenn ein kurzer Blick auf den Radar verborgene Gegner enttarnt, ist es meist zu spät. Peng! Der Späher liegt flach. Spielstand laden, neuer Versuch, neues Glück. Speziell in der japanischen und britischen Kampagne, in der kaum schwer gepanzerte Fahrzeuge existieren, treibt Sie *Sudden Strike 2* mit dieser Methode an den Rand des Wahnsinns. Das ehemalige Suchtspiel verkommt so zum frustrierenden Suchspiel. Bei oftmals knapp 1.000 Gegnern dauert eine Mission ewig. Die Spannung ist aber längst weg, nachdem zum zehnten Mal fast unsichtbare Feinde Ihre Truppen umknacken.

KLEINKRIEG

Schnelles Vorrücken auf breiter Front funktioniert nicht. Selbst bei minimaler Spielgeschwindigkeit und im einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade holen sich Ihre zahlenmäßig meist weit unterlegenen Soldaten höchstens blutige Nasen. Schon allein deswegen sind die dargestellten Schlachten alles andere als realistisch. Nur wer geschickt seine Stellungen verteidigt und die des Gegners durch größere Schussreichweite oder lokal konzentrierte Truppenaufgebote nacheinander erstürmt, wahrt seine Siegchancen. Das neue Schadensmodell entschärft die Lage etwas: Während im Vorgänger selbst schwere Kampfpanzer nach ein paar Treffern explodierten, erweisen sich die Stahlkolosse im zweiten Teil als widerstandsfähiger. Allen voran der berüchtigte Königstiger. So kommt zum Glück immerhin etwas mehr Action ins Spiel. Zur Wunderwaffe mutieren die Panzer deswegen nicht. Aber *Sudden Strike 2* präsentiert sich so realistischer und spannender. Schön, dass die Wegwerf-Mentalität aus Strategiespielen langsam verschwindet. Ihre Truppen gewinnen sogar an Erfahrung und verbessern – wenn auch extrem langsam – ihre Fähigkeiten. Das dauert allerdings eine halbe Ewigkeit und Sie müssten eine ganze Mission mit nur einem Königstiger lösen. Leider dürfen Sie nur höchst selten Truppen ins nächste Szenario übernehmen, Fortbildungsmaßnahmen lohnen sich also kaum. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

GUT

Ein Schuss kracht. Wieder ist mein virtueller Offizier abgenibbelt. Wo verschanzt sich der Infanterist? Mündungsfeuer war nicht zu sehen. Spielstand laden, Panzer vorschicken. Kawumm. Eine PAK steht da also auch rum. Spielstand laden, Fernglas raus und Pixel für Pixel vortasten. Da! Artillerie! Feuer! Vier Stunden und rund 50 Spielstände später ist es vollbracht, die Mission geschafft. Im Schwierigkeitsgrad „leicht". Da bleiben Erfolgserlebnisse rar, Motivation und Spielspaß sinken. Einige Detailverbesserungen, zusätzliche Einheiten und Missionen in Fernost allein reichen nicht, um ein zwei Jahre altes Spiel aufzupolieren.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Battle Realms	91%
S.W.I.N.E.	88%
Sudden Strike 2	72%
Sudden Strike (abgewertet)	70%

Warcraft 3 und *Battle Realms* geben innovativ die Richtung vor, in die sich das Genre entwickelt, *Sudden Strike 2* hingegen befindet sich immer noch auf dem Stand des zwei Jahre alten Vorgängers. *S.W.I.N.E.* besitzt nicht nur die hübschere Grafik und bessere Sprachausgabe, auch die Spielweise ist lange nicht so ermüdend, da Sie maximal zwei Dutzend Einheiten und keinen Sack mit über 100 Flöhen hüten müssen.



Abgeschmiert: Deutsche Panzerverbände haben einen russischen Jäger abgeschossen und rücken nun auf die feindlichen Stellungen vor.

SUDDEN STRIKE 2

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 380 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM

GENRE:	Echtzeitstrategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Fireglow
VERTRIEB:	CDV
INTERNET:	www.suddenstrike2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, 35 Karten; 1 Sp. pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

Vollwertkost für Strategen. Auf Dauer aber sehr zäh und eintönig.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	65%
SOUND	79%
MEHRSPIELER	74%

EINZELSPIELER **72%**



Bugfrei? Leider nicht: Der Lkw mit angehängter Artillerie nimmt die Abkürzung übers Wasser.

Dieser hübsche Kerl, in Fachkreisen Triceratops genannt, benötigt wegen seiner Größe reichlich Platz im Gehege.

Halt still, Dicker!

Bei DINO ISLAND sind Sie eine Art Besamungstechniker für Saurier. Das macht Spaß. In puncto Aufbaustrategie gibt's aber dummerweise weniger zu fummeln.

Der Mensch ist dafür bekannt, die unmöglichsten Dinge zu mischen. So schmieren manche Leute Nutella auf ihr Käsebrot oder streuen Zucker auf die Spaghetti. Und glauben Sie uns: Wenn einige könnten, wie sie wollten, würden sie Chihuahuas mit Pferden kreuzen. Was würde geschehen? Denken Sie lieber nicht drüber nach. Greifen Sie besser zu *Dino Island* – hier können Sie die wildesten Urzeit-Bastarde erschaffen.

VON GENEN UND GEHEGEN

In acht Kampagnen stellen Sie Ihr Geschick als Gentechniker und Aufbau-Stratege eines Dino-Parks unter Beweis. Die Missionen bieten unterschiedliche Aufgaben. Züchten Sie einen Hybriden (Kreuzung zweier Rassen) oder erschaffen Sie einen Dino, der rennen kann wie die Sau. Doch bevor Sie ins Labor stürzen und an den 20 nachgestellten Wesen aus Trias-, Perm- und Jura-Zeit basteln, heißt es: Gehege platzieren, Wege anlegen und Tierpfleger auf die Gehaltsliste setzen. Für genügend Fressbuden und Attraktionen à la Riesenrad und Autoskooter sollten Sie auch sorgen. Schließlich wollen die Besucher Abwechslung. Und bei mehr Kunden klingelt die Kasse. Ergo: mehr Kapital für Investitionen. Beispielsweise zur Bestrahlung Ihrer Tierchen, die Ihnen ungewöhnliche Hörner und Farbschattierungen bescheren. Liegt Ihnen der vorgefertigte Spielplan nicht, dürfen Sie sich in den freien Karten austoben, bis die nächste Eiszeit vor der Tür steht.

SPIELSPASS MIT MÄNGELN

Dino Island besitzt mit der Kreuzungs- und Gen-Manipulations-Idee ausreichend Spieltiefe, reicht jedoch nicht an den Abwechslungsgrad von *Zoo Tycoon* heran. Die Gehege rosten nie und bedürfen keiner Reinigung. Nach einer artgerechten Flora halten Sie vergebens Ausschau. Neue Projekte erforschen? Steht nicht auf der Tagesordnung. Bei der Steuerung wird's ganz duster: Statt den Bildausschnitt mit der Maus zu drehen, müssen Sie umständliche Tastenkombinationen ausführen. Optisch beschreiten beide Produkte unterschiedliche Wege: Während *Zoo Tycoon* auf realistischen Detail-Reichtum setzt, wählt *Dino Island* die putzig-bunte Comic-Fassade. TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

BEFRIEDIGEND

Ich mag Dinos. Wollte auch immer einen mein Eigen nennen. Bis *Jurassic Park* im Kino lief. Und nu' hab ich dank *Dino Island* ganz viele und bin trotzdem unglücklich. Wieso? Weil mich die dämlichen Besucher meines Parks in den Wahnsinn treiben. Sie wollen mehr Happahappa, ich bau 200 Fressbuden. Und? Freuen sich die Deppen endlich? Natürlich nicht. Trotz ständig quengelnder Kundschaft und kleinerer Designfehler ist das Saurier-Spektakel unterhaltsam. Kleiner Tipp: Mutationsstrahlen sind witzig, aber ungesund. Meinten zumindest meine Dinos (kurz vorm Abnibbeln).



Verpassen Sie Ihrer Hausechse mit den Mutationsstrahlen ein anderes Aussehen.

DINO ISLAND

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 415 MB HD, Win9x/2000
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Aufbau-Strategie
PREIS:	Ca. 40,-
ENTWICKLER:	Monte Cristo
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: *Dino Island*-Spieler sind einsam. Es gibt nämlich keinen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	55%
GRAFIK	71%
SOUND	50%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

70%

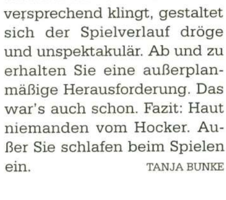
Putziges Aufbauspiel im Comic-Stil mit wenig Abwechslung

Dragonfarm

Auf Alterica, einer fiktiven Insel links von Nirgendwo, handeln die Bewohner mit Drachen. Und, oh Wunder, rings um Ihre Hazienda stampfen die Schuppenträger durch Sümpfe, Wälder und Wüsten. Also mal flott in die nächste Stadt latschen und einen Drachenjäger anheuern. Und da Ihr zukünftiger Grisu natürlich nicht in ein Körbchen passt, rüsten Sie Ihr Gehöft mit Gehege samt Mampfzeugs aus. Später bauen Sie ein Behandlungszentrum, eine Trainingsarena, eine Paarungsstation und einen Brutplatz. Vorausgesetzt, Sie heimsen eifrig Siege bei Drachenkämpfen ein. Dann klingelts in der Kasse. Die Gefechte laufen in Echtzeit ab und gestalten sich aufwendig. Per Tastendruck dirigieren Sie Ihren Drachen und geben Angriffs- und Verteidigungskommandos. Obwohl die Grundidee vielversprechend klingt, gestaltet sich der Spielverlauf dröge und unspektakulär. Ab und zu erhalten Sie eine außerplanmäßige Herausforderung. Das war's auch schon. Fazit: Haut niemanden vom Hocker. Außer Sie schlafen beim Spielen ein. TANJA BUNKE


Fass, Harald! Sie schicken Ihren Hausdrachen in den Kampf gegen andere Schuppenträger, um Geld zu verdienen.

FAZIT



UNGENÜGEND

Sie leiden an Schlafstörungen? Schmeißen Sie Ihr Valium weg! *Dragonfarm* erfüllt den gleichen Zweck. Pixel-Grafik, dröge Musikuntermalung und der eintönige Spielverlauf lassen Ihre Augenlider schneller sinken als ein Eisberg die Titanic.

DRAGONFARM

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win95

SINNVOLL: P 700, 128 MB RAM

GENRE:	Zuchtsimulation
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Soft Enterprises
VERTRIEB:	Blackstar
INTERNET:	www.black-star.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Der Online-Drachenkampf bringt einiges an Spaß mit sich.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	50%
GRAFIK	41%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	40%

EINZELSPIELER 40%

Langatmige Handelssimulation mit wenig Abwechslung

- Original-Daten der Saison 2001
- Neue 3D-Engine mit Wetter-System
- 5 Spielmodi
- 14 Kameraperspektiven
- F1-Enzyklopädie 2001

Foto: Actionpress

Krasses Fahrwerk!

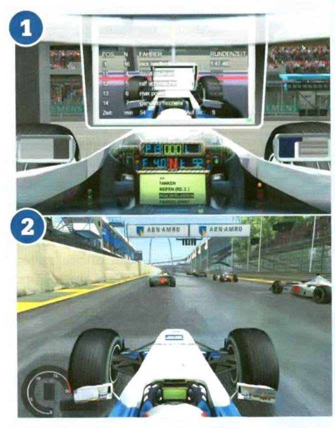
Extrem realistisch und völlig ohne Knautschzone: Geoff Crammonds GRAND PRIX 4 setzt auf Altbewährtes und fährt damit verdammt gut.



Original oder Fälschung? Corinna Schumacher hat abgespeckt und 'nen neuen Nebenjob!

„Auf einem Schiff, das dampft und segelt, gibt es einen, der die Sache regelt!", sagte einst Möchtegern-Kanzler Guido Westerwelle von der FDP. Wie Recht er doch hat. Der Guido Westerwelle der F1-Simulationen heißt Geoff Crammond. Der „Chefregler" in Sachen Rennspiele-Entwicklung will zwar nicht Kanzler

SO SPIELT SICH GRAND PRIX 4



QUALIFYING
In der Boxengasse kann man auf dem Monitor die Ergebnisse der Konkurrenz verfolgen, bevor man loslegt.

START
Es regnet. Die Ampel springt auf Grün und es geht los. Bereits vor der ersten Kurve verbessern wir uns auf Rang 7.



STOPP
In der Box zählt jede Sekunde. Nach dem Reifenwechsel und dem Tanken geht es weiter.

VERFOLGER
Leider hat der Stopp länger gedauert, als geplant. Somit müssen wir dem Feld erst mal hinterherfahren.

werden, dafür aber den Siegeszug seiner erfolgreichen *Grand Prix*-Serie fortsetzen. Ein weiterer wesentlicher Unterschied: Super-Guido träumt von 18 %. Geoff Crammonds *Grand Prix 4* hingegen braucht mindestens 89 % – als Spielewertung, versteht sich. Wofür? Um *F1 2002* von der Spitze zu verdrängen. So. 1991 erschien *Grand Prix 1* und begeisterte die Spielerschaft fortan mit erstklassiger Fahrphysik, einer herausragenden Gegner-Intelligenz und einer überaus realistischen Darstellung des Renngeschehens. Am vierten Teil haben Geoff Crammond und seine Crew über zwei Jahre gearbeitet und dabei Unmengen an Team-, Fahrer-, Strecken- und vor allem Telemetriedaten ausgewertet. Das alles hat scheinbar ganz schön lange gedauert. Denn im Gegensatz zu EA Sports' *F1 2002* können Sie bei *Grand Prix 4* „nur" die vergangene Formel-1-Saison 2001 mit sämtlichen Original-Daten nachspielen. Somit dreht Mika Häkkinen noch im McLaren Mercedes seine Runden, der Hockenheim-Kurs wartet weiterhin auf die überfällige Renovierung und vom lahmarschigen Toyota-Team ist weit und breit auch noch nichts zu sehen. Zu wenig Geld für eine frische Lizenz? Nein, angeblich Crammonds Wille. Nur mit alten Saisondaten könne man genaue Fahrer- und Fahrzeugprofile erstellen, sagt der Meister. Aha ...

VON TEPPICHEN UND TAPETEN

Zwar konnte auch *Grand Prix 3* mit einer 1a-Optik aufwarten. Doch den verwöhnten Spielern reichte das nicht. Andere F1-Simulationen brannten nämlich ein noch prächtigeres Grafik-Feuerwerk ab. Das wollten *Grand Prix*-Erfinder Geoff Crammond und sein Entwicklerteam natürlich nicht auf sich

Die 17 Rennstrecken stehen den Originalen in fast nichts nach. Hier der Kurs von Monaco.

Ohne Worte: Mit drei Reifen und ohne Frontspoiler heizen wir problemlos mit fast 300 über den Asphalt ...

GRAND PRIX 4

PREIS-LEISTUNG **83%**
Einen Karrieremodus gibt es leider nicht. Dennoch ist der Wiederspielbarkeitswert dank verschiedener Teamstärken und Schwierigkeitsgrade hoch.

STEUERUNG **90%**
Die *Grand Prix*-Serie bestach seit jeher durch eine ausgeklügelte und unkomplizierte Steuerung, die trotz allem ein Höchstmaß an Realismus garantierte.

GRAFIK **85%**
Zweifelsohne äußerst schick. Im Vergleich zu *F1 2002* nicht zuletzt aufgrund kleinerer Designfehler aber schwächer. Den Detailgrad können Sie nach der Geschwindigkeit Ihres Rechners festlegen.

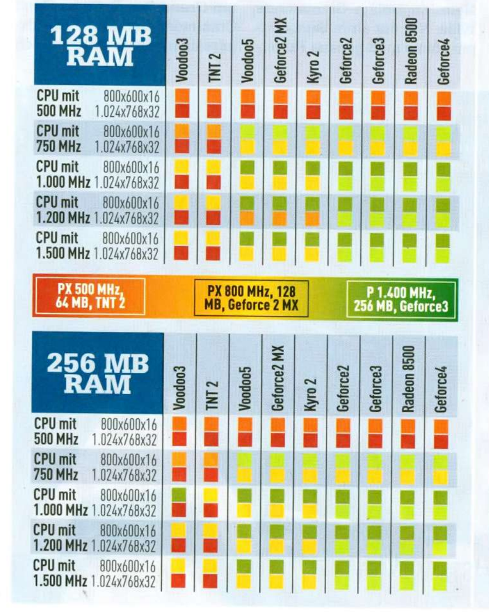


800 x 600, wenig Details | 1.280 x 1.024, alle Details

SOUND & MUSIK **81%**
Der Menü-Soundtrack ist angenehm dezent, aber auch ziemlich monoton. Der Motorensound könnte noch etwas satter und abwechslungsreicher rüberkommen. *F1 2002* klingt da viel besser.

MEHRSPIELERMODUS **84%**
Mit bis zu 22 Leuten vor einem PC abwechselnd einen Augenblick zu fahren, ist sicherlich ganz witzig. Und ziemlich eng. Naja. Aber ein Internet- oder Netzwerk-Modus bringt definitiv noch mehr Spaß.

LEISTUNGSMERKMALE
Es ist eine Frage der Definition. Für die einen ruckelt es wie die Hölle, andere mögen sagen: Läuft doch prima. Fakt ist: *Grand Prix 4* lief bei vollen Details auf keinem getesteten Rechner flüssig. Es ruckelt permanent und lässt sich nur mit qualitativen Einschränkungen richtig gut spielen. Auflösung und Streckenrandobjekte bringen bei Verringerung den größten Performance-Gewinn.



PRÜFSTAND

PRO & CONTRA

- \+ Schicke Grafik
- \+ Prima Steuerung
- \+ Kluge Computergegner
- \+ Schönes Wettersystem

- − Alte Saisondaten
- − Kleinere Grafikfehler
- − Mängel bei der Fahrphsyik
- − Happige Hardwareanforderungen

SPIELELEMENTE



S'KILL-O-METER
Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ob *Grand Prix 4* für Sie geeignet ist, Sie erst das Handbuch auswendig lernen müssen, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangulieren oder ständig nur zwei Tasten drücken dürfen: Unsere Skala zeigt's Ihnen!



sitzen lassen und zauberten für den vierten Teil der Rennspiel-Serie eine komplett neue 3D-Engine inklusive wechselnder Wetterbedingungen aus dem Hut. Die 17 Rennstrecken der vergangenen Saison wurden schick in Szene gesetzt und mittels des Satellitensystems GPS haargenau nachgebildet! Bei genauerer Betrachtung offenbart die neue Optik neben den hübsch animierten und Fahnen schwenkenden Zuschauern aber kleinere Schwächen: Die Streckenrandobjekte wirken oftmals ziemlich pixelig, Wald und Bäume ziehen sich häufig wie eine Tapete um die Strecke und der teils teppichbodenähnliche Rasen schaut auch immer gleich aus. Zudem werfen die F1-Boliden selbst dann einen Schatten auf den Asphalt, wenn sie bereits in selbigen fahren – nicht wirklich schön. Sehr viel bessere Arbeit haben die Entwickler bei den schicken Rennwagen geleistet. Die sehen ihren 800 PS starken Vorbildern nämlich zum Verwechseln ähnlich und wirken überaus detailliert. Zudem erfreuen hübsche Licht- und Spiegeleffekte das Auge des Betrachters. Dafür gibt es kaum Rauch, Sand oder Staub wirbelt auch nur wenig auf und die Reifen bleiben selbst bei Ausflügen ins Kiesbett blitzblanksauber.

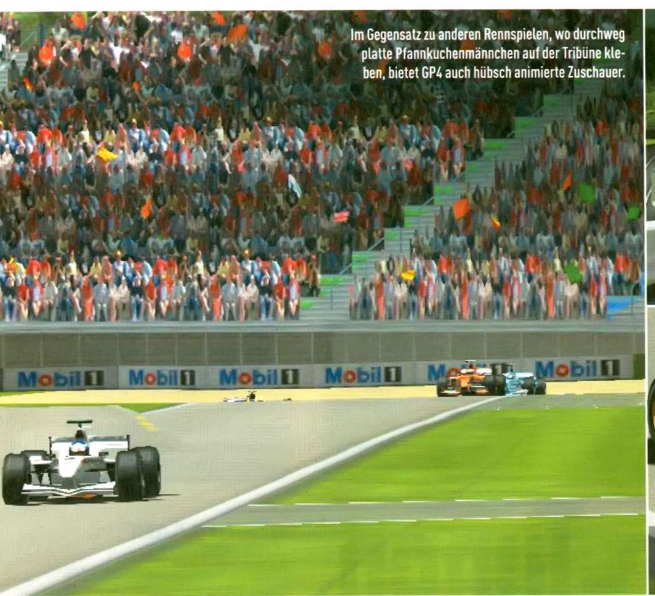
PLATZ DA!

Herzstück des Spiels ist der Saisonmodus, bei dem Sie alle 17 Rennen mit einem Fahrer und einem Team Ihrer Wahl absolvieren. Für den schnellen Spaß zwischendurch bietet sich das Einzelrennen mit oder ohne Qualifying und Warm-up an. Anfänger machen sich bei einer Testfahrt mit der leicht zugänglichen und nahezu perfekt abgestimmten Steuerung vertraut.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
F1 2002	88%
Grand Prix 4	**87%**
F1 Racing Sim. 2 (abgewertet)	83%

An *F1 2002* kommt Geoff Crammonds vierter Teil seiner legendären Rennspielserie nicht ganz heran. Grafisch und spielerisch ist EA Sports' Beitrag zur aktuellen F1-Saison einen Hauch besser. Immer noch eine erstklassige Alternative: *F1RS 2* von Ubi Soft.



Im Gegensatz zu anderen Rennspielen, wo durchweg platte Pfannkuchenmännchen auf der Tribüne kleben, bietet GP4 auch hübsch animierte Zuschauer.



Die Helmperspektive bietet das realistischste Fahrerlebnis. Ärgerlich: Die tapetenähnlichen Bäume am Streckenrand.

Nicht nur die Rennwagen sehen aus wie in echt, auch die eingeblendeten Zwischenzeiten erinnern an die F1-Übertragungen im Fernsehen.

Dank Fahrhilfen wie Bremsautomatik, Start- und Lenkhilfe oder Unzerstörbarkeitsmodus sollten sich auch *Grand Prix*-Neulinge rasch zurechtfinden. Stärke und Intelligenz der Computergegner sind in jedem gewählten Schwierigkeitsgrad ausgezeichnet. Speziell fortgeschrittenere F1-Piloten wissen die kompromiss- und fehlerlose Fahrweise der Konkurrenten zu schätzen, während F1-Frischlinge keine Angst haben müssen, permanent hinterm Feld herzugurken oder ins Kiesbett gerammt zu werden. Ganz mutige Fahrer dürfen nach wie vor an ihrem Auto herumschrauben und mit diversen Setups experimentieren, um vielleicht noch einen winzigen Tick schneller zu sein.

NIX INTERNET

Im Gegensatz zum Vorgänger verfügen die Teams über ihre eigenen Fahrmodelle, so dass sich jedes Fahrzeug anders und der Realität entsprechend steuert. Auch bei Regen. Den anfangs ausgewerteten Datenmassen sei Dank. Doch bekanntermaßen steckt der Teufel oftmals im Detail, so auch bei der augenscheinlich erstklassigen und herrlich realistischen Fahrphysik. Beispiel gefällig? Gern: Wenn Sie sich Ihr rechtes Vorderrad abfahren, wird dies dank des gelungenen Schadensmodells prima dargestellt. Doch seltsamerweise können Sie trotzdem mit bis zu 280 km/h lustig weiterfahren. Auch wilde Lenkbewegungen jenseits der Tempo-300-Grenze vom Asphalt auf den Rasen oder wieder zurück lassen das Fahrzeug nicht immer ausbrechen. Immerhin bedient Sie nach etwaigen Unfällen oder bei regulären Tankstopps eine komplett animierte und schicke Mechanikercrew. Zusätzliche Hingucker, wie Boxenluder mitsamt ihren scharfen Fahrgestellen gibt's nicht zu sehen. Rennen übers Internet sind nicht möglich. Dafür können Sie mit bis zu 21 menschlichen Kontrahenten vorm PC im guten alten Hotseat-Modus über den Asphalt kacheln. Optional kann man mit so vielen Spielern auch via Netzwerk Gas geben. Allerdings funktioniert das nur, wenn alle PC-Piloten einen High-End-PC besitzen. Nettes Schmankerl am Rande: Auf der CD befindet sich eine umfangreiche Enzyklopädie zur vergangenen F1-Saison mit zahlreichen Zusatzinfos und Setup-Erklärungen. CHRISTIAN SAUERTEIG

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

GUT

Jammern auf hohem Niveau ist mies, ich mach's trotzdem. Als Fan der Serie bin ich ehrlich gesagt etwas enttäuscht: Altbekannte Mängel des Vorgängers wurden nicht wirklich ausgemerzt. Die Grafik ist genau wie die zweifelsohne realistische Fahrphysik schwächer als bei *F1 2002*. Einen Internet-Mehrspielermodus gibt's auch nicht und wenn ich dann noch mit drei Reifen und Tempo 280 weiter meine Runden drehen kann, hört für mich persönlich der Spaß auf. Vor einem Jahr wäre *Grand Prix 4* ein echter Kracher gewesen. Im Jahr 2002 reicht es nur noch für den zweiten Podiumsplatz. Sorry, Geoff.

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

SEHR GUT

Sorry, Herr Sauerteig, ich bin nicht ganz Ihrer Meinung. Okay, aktuelle Saisondaten wären mir auch lieber gewesen und vielleicht mögen auch die runderneuerten Grafiken und Sounds einen Tick unspektakulärer sein als bei der Konkurrenz. Aber im entscheidenden Punkt hat bei mir persönlich *GP 4* – wie gewohnt – die Nase vorn. Grund: Steuerung und Fahrphysik der Boliden sind beinahe perfekt. Bei keinem anderen F1-Spiel erlebe ich derart packende Positionskämpfe und Überholmanöver. Wer also ein möglichst realistisches Formel-1-Rennen nacherleben möchte, kommt an *GP 4* keinesfalls vorbei.

GRAND PRIX 4

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 420 MB HD, Win 95

SINNVOLL: P 1,2 Ghz, 256 MB RAM, 770 MB HD

GENRE:	Rennsimulation
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Microprose
VERTRIEB:	Infogrames
INTERNET:	www.grandprixgames.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	20. Juni 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 22 Mann vor einem PC. Internet gibt's nicht, Netzwerk nur für High-End-PCs.

PC: 1-22 Spieler
NETZWERK: 2-22
INTERNET: –

DAS URTEIL

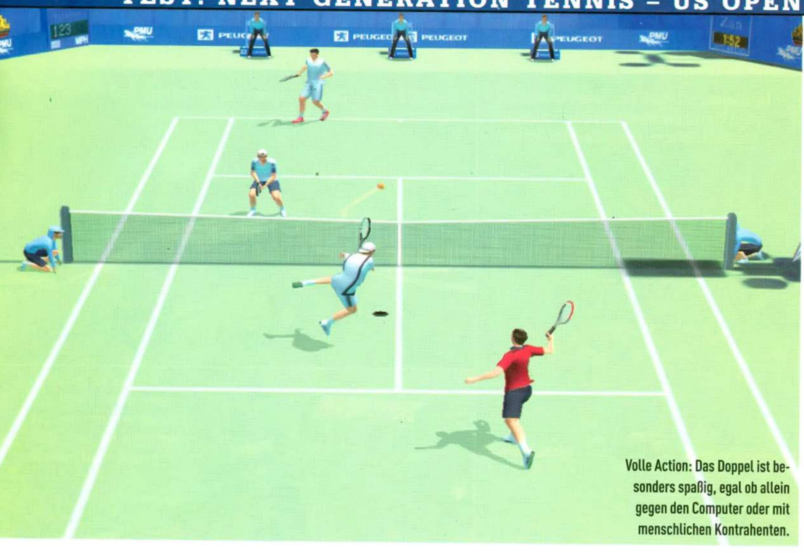
PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	85%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER



87 %

Grand Prix 4 kann die hohen Erwartungen nicht in allen Punkten vollends erfüllen.



Volle Action: Das Doppel ist besonders spaßig, egal ob allein gegen den Computer oder mit menschlichen Kontrahenten.

FAZIT



CHRISTIAN SAUERTEIG

GUT

Die Zeiten, als Bumm-Bumm-Boris gemeinsam mit Barilla-Braut-Steffi die Tennis-Welt regiert hat, sind vorbei. Die Zeiten, als durchweg schlechte Tennisspiele erschienen, ebenfalls. Wohin also damit? Am besten auf die Festplatte. Im Fall von *NGT – US Open* eine durchaus lohnende Investition. Doch trotz des motivierenden Karrieremodus kommt das kurzweilige Tennisspiel aus Marie Pierce' Heimatland nicht ganz an *Virtua Tennis* heran. Und das liegt nicht etwa daran, dass die voluminöse Französin eine Oberkörpermuskulatur wie ein mit Drogen vollgepumpter Zuchtbulle hat, sondern, dass Grafik und Steuerung von Empires Genre-Referenz einfach besser sind.

Schläger-Typen

Bei NEXT GENERATION TENNIS dürfen Sie Filzbälle prügeln. Denen tut das nicht weh. Höchstens Ihnen: wegen der Steuerung und der nötigen Hardware-Power.

Mit zehn authentischen Profi-Spielern ballern Sie sich beim jüngsten Spross der in *Next Generation Tennis – US Open* umgetauften Ableger der *Roland Garros*-Reihe Kugeln um die Ohren. Unter anderem mit von der Partie: das deutsche Hoffnungsfünkchen Nicolas Kiefer, Gustavo Kuerten und Elena Dementieva. Außerdem eine Vielzahl editierbarer Fantasie-Spieler. Die Auswahl der Spielmodi ist ähnlich umfangreich und spaßbringend wie das Angebot von *Virtua Tennis*. Anfänger machen sich im Trainingsmodus mit der Steuerung vertraut. Die ist wegen des hohen Tempos gerade für Neulinge gewöhnungsbedürftig und nicht so exakt wie die von Empires Genre-Krösus. Neben dem obligatorischen Einzelspiel (Einzel oder Doppel) sind komplette Turniere möglich. Starten Sie den kurzweiligen Arcade- oder Race-Modus, müssen Sie möglichst viele Wettkämpfe oder Spiele in Folge gewinnen. Herzstück des Spiels ist der Karrieremodus. Bei dem kämpfen Sie sich mit einem selbst kreierten Spieler bis an die Weltspitze. Durch gute Trainingsleistungen und Erfolge bei kleineren Turnieren gewinnt Ihr Spieler einerseits an Stärke. Andererseits schalten Sie neue Features frei, etwa ein Tennismatch auf Eis – witzig.

OOOH! AAAH! JAAAH!

Grafisch braucht sich *NGT – US Open* nicht zu verstecken: Die realistischen Animationen der detaillierten Spieler sind allemal sehenswert, ohne allerdings ganz an *Virtua Tennis* heranzukommen. Die sechs Original-Arenen, darunter die Centre-Courts der French und US Open, haben die Entwickler herrlich in Szene gesetzt. Dank des emotionalen Publikums, das mit Beifall und Zwischenrufen auf sich aufmerksam macht, kommt richtiges Tennis-Feeling auf. Negativ stießen uns die beinahe horrenden Hardwareanforderungen auf: Wer in den vollen Grafikgenuss kommen möchte, sollte einen Pentium ab 1 GHz unterm Schreibtisch stehen haben. Vor allem im Mehrspielermodus (vier Spieler) sollten Sie die Details herunterfahren. Andernfalls verkommt der an sich unterhaltsame Schlagabtausch zur nervigen Ruckel-Orgie. CHRISTIAN SAUERTEIG



Die sechs Tennis-Arenen wurden möglichst realistisch nachgebildet. Hier der Centre-Court von Roland Garros.



Übung macht den Meister! Im Trainingsmodus können Sie sich mit der nicht ganz so einfachen Steuerung vertraut machen.

NEXT GENERATION TENNIS

MINDESTENS: P 400, 128 MB RAM, 450 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 1,2 GHz, 512 MB RAM

GENRE:	Sport
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Carapace
VERTRIEB:	Wanadoo
INTERNET:	www.ngt-game.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzel oder Doppel mit bis zu vier Leuten, via Netzwerk oder Internet.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 1-4 Spieler
INTERNET: 1-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	71%
GRAFIK	78%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER 75%

Gut, aber nicht gut genug: NGT – US Open reiht sich hinter Virtua Tennis ein!



Komme gleich, Schatz!

Männer stehen auf rassige Kurven und schnelle Autos. Zumindest scharfe Kurven bekommen Sie bei MICHAEL SCHUMACHER KART 2002 im Sekundentakt.

Wir wissen nicht, was der freundliche Streckenposten (links) davon hält, aber wenn Sie nicht ein wenig drängeln, dürfen Sie nie im Sieges-Schampus baden.

Ist nicht so schlimm, dass die Autos hier durch Gefährte ersetzt werden, die stark an jene Tret-Teile erinnern, mit denen Sie als Dreikäsehoch die Nachbarschaft genervt haben. Allerdings sind die Karts im Spiel motorgetrieben und dazu sauschnell. Ob Sie das Zeug dazu haben, den Lizenzgeber des Spiels mit der imposanten Gesichtsverlängerung in Grund und Boden zu heizen, sollen Sie in drei Klassen unter Beweis stellen. In der Rennserie für Anfänger, in der Sie – entsprechende Beinmuskelpakete vorausgesetzt – wohl wirklich noch mit einem Kettcar mithalten könnten, müssen Sie in Qualifikationsrennen Mindestzeiten unterbieten. Gelingt das, schalten Sie nach und nach die höheren Klassen frei.

SCHLEUDERN IST DOOF!

Dort geht's richtig zur Sache. Ihre Vehikel bringen bis zu 140 Kilometer pro Stunde auf den Asphalt und schleudern beim kleinsten Verbremser durch die Kurve. Dumm ist nur, dass jeder Drift ordentlich Zeit und damit den Siegeslorbeer kostet. Das Fahrmodell haben die Entwickler prima hinbekommen. Egal, ob Sie mit der Tastatur steuern oder Ihre Gelenke mit einem Force-Feedback-Lenkrad traktieren, die knuddeligen Karts reagieren prompt auf Ihre Befehle. Auch die Computergegner sind nur im „Ich kann doch noch nix"-Level so freundlich zu Ihnen wie Rudi Völler zu Carsten Jancker. Danach wird gedrängelt und geschubst, was das Zeug hält. Um in den Rennen auf einen grünen Zweig zu kommen, müssen Sie den Streckenverlauf der neun zum Glück recht kurzen Kurse also erst im Trainingsmodus auswendig lernen.

WAS RIECHT HIER SO?

MS Kart 2002 stinkt gegen Simulations-Monster wie etwa *Grand Prix 4* logischerweise ab. Fahrzeugschäden, Setups oder Boxenstopps gibt's nicht. Ebenso wenig einen Mehrspielermodus. Die Texturen am Streckenrand sind noch flacher als eine Raufasertapete und auch der „Original Motoren-Sound" (Zitat PR-Text) klingt reichlich dünn. Trotzdem vermittelt das Spiel das Wesentliche: nämlich Fahrspaß. Knabbern Sie also für günstige 30 Euro ruhig ein paar vergnügliche Stunden an den Wurzeln des Motorsports herum. Bestimmt keine schlechte Investition.

CHRISTIAN BIGGE



Voll flach, Mann! Zum Glück haben Sie kaum Zeit, über die platten Zuschauer-Tapeten zu lachen.

Wer zur Hölle hat hier die Hallenwände angepinselt?

FAZIT

CHRISTIAN BIGGE

GUT

„Mischaäl" brachte es im Kart zur Deutschen Meisterschaft und zum EM-Titel. Wozu Erfolge in der „Baby-Klasse" des Motorsports führen können, wissen wir alle. Ohne Angst vor blauen Flecken üben Sie sich hier spielerisch in Raserei. Das rückenknackende Fahrverhalten und das Tempo der Karts kommt verdammt gut rüber. Zwar verhalten sich die Computerfahrer zum Glück nicht wie Gehirnamputierte. Das Kräftemessen gegen menschliche Gegner fehlt mir trotzdem. Mit dem Verzicht auf einen Mehrspielermodus wurde am falschen Ende gespart. Für 30 Euro gibt's hier dennoch mehr Lust als Frust.

M. SCHUMACHER KART 2002

MINDESTENS: P 450, 64 MB, 380 MB HD, Win98	**GENRE:**	Rennspiel
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Terratools/Paraworld
	VERTRIEB:	Jowood Productions
SINNVOLL: P 800, 128 MB, 380 MB HD, Force Feedback	**INTERNET:**	www.msracingworld.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Schade! Hier können Sie nur über die Internetseite Zeiten vergleichen.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	70%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

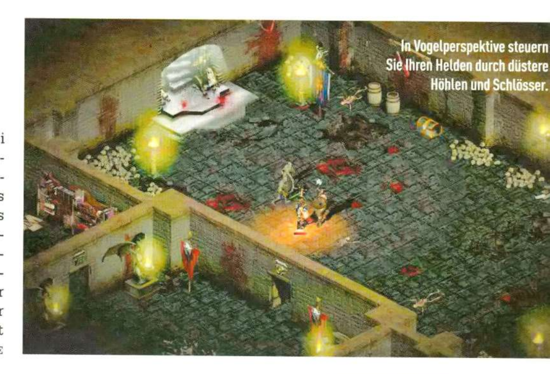
EINZELSPIELER

74%

Fetziger Spaß für Tempo-Freaks – die Genickstarre gibt's kostenlos dazu.

NightStone

Zugegeben – wäre das Action-Rollenspiel *NightStone* vor rund vier Jahren erschienen, wären Ihnen die pixelige Grafik, die wenigen Animationsstufen und die kaum vorhandenen Effekte gar nicht aufgefallen. Auch die Zeigefingerlähmung vom Maustastendauerklicken hätte der Zocker damals noch als übliche Nebenerscheinung in Kauf genommen. Heute, im Spielzeitalter von *Dungeon Siege*, wirkt das Machwerk wie ein *Diablo* für Arme. Zunächst schubsen Sie Ihre drei Protagonisten gähnend über die Felder einer Landkarte. Gelangen Sie in ein neues Gebiet, wechselt die Übersicht in den Aktions-Modus. Dann schwingen Sie als Krieger Ihr Schwert, verwandeln als Amazone Ihre Gegner mit Pfeil und Bogen in ein Nadelkissen und schmettern als Hexe allerlei fiese Purschen mit Feuerbällen und Lichtblitzen zu Boden. Treffen Sie wegen des hohen Schwierigkeitsgrades auf den Sensenmann, verlieren Sie die mühsam zusammengetragene Ausrüstung und stehen nackt in der nächsten Mission. Schön für FKK-Freunde. Aber nicht mit uns, Leute! TANJA BUNKE


In Vogelperspektive steuern Sie Ihren Helden durch düstere Höhlen und Schlösser.

FAZIT


TANJA BUNKE

UNGENÜGEND

NightStone kann Spaß machen. Mit 1,9 Promille im Blut. Dann wissen Sie nämlich nicht mehr, wieso Sie Mamas Teppich ruinieren: wegen der schwachen Grafik oder wegen des Alks. Wir lernen draus: Nicht saufen! Und auch die Finger von diesem Spiel lassen!

NIGHTSTONE

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	New Horizon Studios
	VERTRIEB:	Virgin Interactive
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.virgininteractive.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie ziehen zu dritt durch die Gegend – das macht die Sache kaum besser.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 3 Spieler
INTERNET: 3 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	20%
STEUERUNG	30%
GRAFIK	38%
SOUND	28%
MEHRSPIELER	32%

EINZELSPIELER **36%**

Schlechte Diablo-Kopie in armseliger Grafikumsetzung

Mall Tycoon

Menschenmassen, hektisches Gedränge, langes Suchen. Und keine Nahkampferfahrung? Einkaufen im Großstadtdschungel ist lästig. Gemütliches Shoppen bei entspannter Atmosphäre in gut sortierten Einkaufszentren bleibt ein Wunschtraum. Außer in *Mall Tycoon*. Denn hier erschaffen Sie ein Shopping-Paradies nach Ihren Vorstellungen. Mit umfassendem Angebot von Klamotten, Lebensmitteln und Elektronik über Musik bis zum Sexspielzeug – alles unter einem Dach. Sie entscheiden, in welchen Geschäften Sie Ihre Ware unterbringen. In großen Kaufhäusern, Spezialgeschäften oder doch lieber in vielen kleinen Boutiquen? Dazu Cafés und Restaurants zur Entspannung? Eigenes Sicherheitspersonal und Reinigungskräfte sorgen dafür, dass sich Ihre Kunden sicher und wohl fühlen (und noch mehr Geld ausgeben). Mit PR-Aktionen und Werbung locken Sie weitere potenzielle Käufer. Eine eigene Forschungsabteilung entwickelt für Sie neue Kundenmagneten wie eine Videospielhalle oder exotische Spezialgeschäfte. Kommerziell erfolgreiche Läden in Ihrer Mall zahlen brav Miete und finanzieren Ihre weiteren Vorhaben. Beispielsweise zusätzliche Stockwerke – schließlich ist der verfügbare Bauplatz des Einkaufszentrums begrenzt. ALEXANDER GELTENPOTH


Ameisenstraße durchs Puppenhaus? Oder sind die grauen Flecken Schimmel auf den Fliesen?

FAZIT


ALEXANDER GELTENPOTH

AUSREICHEND

Macht's Spaß, ein Einkaufzentrum zu managen? Nein! Sobald der Laden läuft, schlafen Ihnen die Füße ein. Für Wirtschaftsexperten ist *Mall Tycoon* zu seicht. Shopping-Liebhaber hingegen vertreiben sich die Zeit besser in einem echten Einkaufszentrum.

MALL TYCOON

MINDESTENS: PII 300, 64 MB RAM, 150 MB HD, Win98	**GENRE:**	WiSim
	PREIS:	€ 31,-
	ENTWICKLER:	Holistic
	VERTRIEB:	Take 2
SINNVOLL: PIII 600, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.holistic-design.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gibt's keinen. Aber zu zweit einkaufen ist ja noch stressiger.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	62%
GRAFIK	46%
SOUND	42%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **59%**

Die Wirkung von Baldrian, als banale WiSim getarnt: Managen Sie ein Einkaufszentrum!

SCHROTT DES MONATS


Ach du Schreck! Sehen so etwa skandinavische Zwillingstürme aus?

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

UNGENÜGEND

Das Beste an diesem Blindgänger sind die unterhaltsamen Packungstexte. Hatten wir das bereits erwähnt? Deshalb empfehlen wir Ihnen Folgendes: Schreiben Sie sich im Laden die Gags von der Schachtel ab und laden Sie sich die spielbare Demo unter www.smallrockets.com herunter. So sparen Sie bares Geld und dürfen darüber hinaus herzhaft lachen. Aber bitte ersparen Sie sich und Ihrem PC die Vollversion. Es sei denn, Sie heißen Quax und stehen auf unfreiwillige Bruchlandungen.

Ich glaub, ich schmier ab!

Bei DIE JAGD AUF DEN ROTEN BARON 2 dürfen Sie alles, nur nicht den Roten Baron jagen: Abstürzen. Fluchen. Über die Packungstexte lachen.

Sachen gibt's: Obwohl *Die Jagd auf den Roten Baron 2* auf eine CD-ROM gebrannt ist, läuft der Titel dennoch auf DVD-Laufwerken? Das findet der Hersteller derart innovativ, dass er es groß auf die Verpackung knallt. Die hält übrigens viele weitere lustige Werbetexte für Sie parat: „Komplett neue Super-Version 2002" heißt es da. Von was? Ganz sicher nicht vom 98er Flugsimulationsklassiker *Red Baron 2*, wie's uns die enorm spaßige Plastikhülle suggerieren will.

STEUERPROBLEM

Was steckt hinter all diesen witzigen Werbesprüchen? Keinesfalls „das Abenteuer Ihres Lebens". Vielmehr ein mäßiger Arcade-Shooter. Sie steuern wahlweise aufseiten der Deutschen oder der Briten Ihre Propellermaschine aus der Verfolgerperspektive durch gerade mal zehn Missionen. Die übrigens auch noch langweilig sind. Gehen Ihnen unterwegs die Bomben aus oder droht Ihre Kiste jeden Augenblick das Zeitliche zu segnen, sammeln Sie so genannte Power-ups auf. Schon sind Sie wieder fit für den Kampf. Der gestaltet sich per Maus und Tastatur unnötig schwer, weil die Steuerung sensibler ist als Bro'Sis-Heulsuse Ross. Außerdem lassen sich die Tasten nicht umbelegen. Joystickpiloten ärgern sich ferner über die verdrehte Schubkontrolle. Die „bremst", wenn Sie Gas geben, und umgekehrt. Falls Sie sich zwischendurch aufheitern wollen, empfehlen wir, einen Blick auf die unfreiwillig komischen Packungstexte zu werfen. „Atemberaubende Flugmanöver"? Muhahaha, der ist echt gut!

ÖDE GRAFIK

Wer glaubt, den berühmtesten Piloten des Ersten Weltkriegs, den Roten Baron, im Spiel zu treffen, wird enttäuscht. Bis auf eine Mission hat *Die Jagd auf den Roten Baron 2* nämlich null mit Freiherr Manfred von Richthofen zu tun. Gäb's das Wort „Mogelpackung" noch nicht, müssten wir's für dieses Spiel erfinden. Nicht zuletzt wegen der Uralt-Grafik und des als „Super Multiplayer-Modus" angepriesenen Online-Parts. Denn der beschränkt sich ausschließlich auf die Spielvariante Deathmatch. Wie gut, dass wenigstens die Sprüche auf der Packung so amüsant sind. BENJAMIN BEZOLD


Früher war alles besser: Drei Bügelbretter zusammengenagelt und fertig ist der Dreidecker des Roten Barons.

JAGD AUF DEN ROTEN BARON 2

MINDESTENS: P 166, 64 MB RAM, Win95

SINNVOLL: P 266, 128 MB RAM

GENRE:	Arcade-Action
PREIS:	€ 18,-
ENTWICKLER:	Small Rockets
VERTRIEB:	media Verlagsgesellschaft
INTERNET:	www.media-onlineshop.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Einstufung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	35%
STEUERUNG	39%
GRAFIK	35%
SOUND	33%
MEHRSPIELER	32%

EINZELSPIELER **29%**

Stinklangweiliger Arcade-Shooter mit amüsantem Packungstext

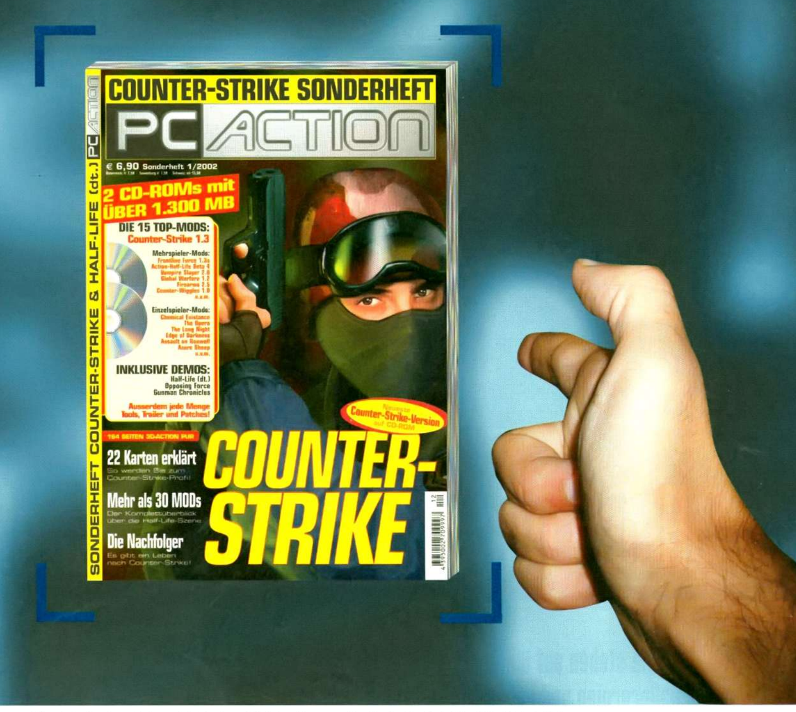
Anzeige

ABO-ANGEBOT

ABRÄUMEN & SPAREN

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life-* und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf den beiden Cover-CDs finden können.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de.

PC Action im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher.

Praktisch

Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Action.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 55,20/ Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„PC-Action-Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"

(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA MI 01

BUDGET



AUF DVD

The Maya Place
Hübsche Karte für zwei bis vier Spieler
the_maya_place.exe

Serious Showdown
Eine gelungene Deathmatch-Karte
showdown.exe

Auf diese kopflose Horrorgestalt treffen Sie gleich zu Spielbeginn, nachdem Sie mit Ihrem Raumschiff in Südamerika notgelandet sind.

In den verschneiten Bergen stoßen wir auf einen Schergen von Oberschurke Mental.

Reich mir mal die Kettensäge!

Sie stehen auf wilde Ballerorgien und haben einen Zwanziger übrig? Dann kaufen Sie sich SERIOUS SAM 2! Jetzt!

Sammy ist ein armes Schwein. Erst kracht er mit seinem Raumschiff in ein Aliennest und dann schiebt ihn auch noch seine Vertriebsfirma Take 2 auf den Wühltisch ab. Heul doch! So geht's nun mal alternden PC-Haudegen. Okay, Sams zweites Abenteuer ist zwar gerade mal ein halbes Jahr alt, aber wen stört's? Sie bestimmt nicht! Denn für lächerliche 20 Kröten kommen Sie so schnell nicht wieder an einen der heißesten Ego-Shooter dieses Jahres. Mit Kettensäge, Schrotflinte und Raketenwerfer ziehen Sie in zwölf großen Levels in den virtuellen Kampf gegen scheußliche Alienkreaturen, die Ihnen ans Leder wollen. Gibt sich die künstliche Intelligenz bei den drei ersten Schwierigkeitsgraden noch sehr einfältig, wird es auf „Hard" oder „Serious" richtig knifflig. Dann rennen Ihre Widersacher nicht wie im Vorgänger ausschließlich stupide auf Sie zu, sondern legen komplett neue Verhaltensmuster an den Tag.

GRAFIKPRACHT

Die meiste Zeit verbringen Sie bei *Serious Sam 2* mit Monsterschnetzeln. Nur gelegentlich gilt es, eine Hüpf-Einlage oder ein kleineres Schalter-Rätsel zu meistern. Als Leckerbissen erweist sich neben den bombastischen Levelarchitekturen und den ungewöhnlichen Gegnern die leistungsfähige Grafik-Engine. Ein Spezialeffekt jagt dort den nächsten – seien es die üppigen Graslandschaften oder die faszinierenden Spiegeleffekte auf den Marmorböden. Hinzu kommen gewaltige Explosionen und perfekt animierte 26 Gegnertypen. Hauptkritikpunkte des kroatischen Actionkrachers aus dem Hause Croteam stellen wie bereits beim ersten Teil die recht flache Story und das eintönige Gameplay dar. BENJAMIN BEZOLD

SERIOUS SAM 2

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win9x/95
SINNVOLL: P 650, 192 MB RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 20,-
ENTWICKLER:	Croteam
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.serioussam.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Team-Deathmatch, Deathmatch, Capture the Flag; 1 Sp. pro CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 80%

Hirn abschalten und drauflosballern. Dieses Action-Highlight müssen Sie haben.

FAZIT

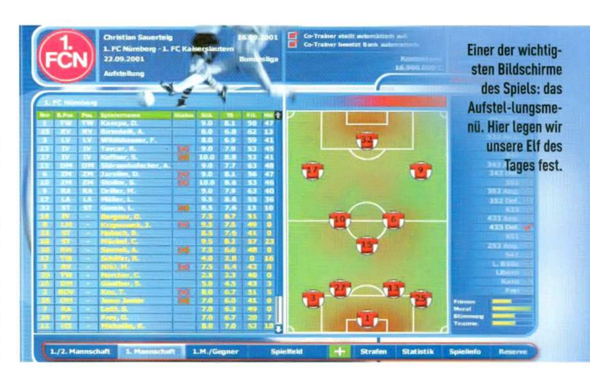
BENJAMIN BEZOLD

GUT

Kaufen, kaufen, kaufen! Wer bei diesem unschlagbaren Preis nicht zulangt, ist selber schuld. Denn günstiger bekommen Sie momentan keinen derart hochkarätigen Action-Kracher. Zwar kann *Serious Sam 2* nicht ganz mit dem Tiefgang eines *Medal of Honor* aufwarten, bietet dafür aber die wohl besten „sinnfreien" Ballerorgien, die es für den PC gibt. Und das in ungeschnittener Form. Selbst bei der deutschen Fassung fließt Pixelblut. Das Beste an *Serious Sam 2* aber bleibt nach wie vor der Mehrspielermodus, der viele Stunden Spielspaß garantiert.

FM 2002

Pssssst! EA Sports' *FM 2002* kostet jetzt nur noch 30 Euro! Aber nicht weitersagen! Sonst kriegen Töppi & Co. davon Wind und holen sich das Teil fürs Geheimtraining. Und das wäre eigentlich schade, denn diese Fußballmanager-Simulation ist so was von genial, dass selbst unsere Vizekusener noch etwas beim Zocken lernen und uns somit den Schlusslacher zum Saisonende vermiesen könnten. Solche Sorgen hat EA Sports nicht. Schließlich ist der *FM 2002* die absolute Genrereferenz. Als Trainer und Manager eines europäischen Vereins schicken Sie Ihre Kicker beispielsweise ins Trainingslager, tüfteln die richtige Taktik für die nächste Partie aus oder verpflichten neue Spieler. Im Vergleich zu *Anstoss 3* und dem *Bundesliga Manager X* stehen dank EA's FIFA- und DFB-Lizenz sämtliche Original-Vereins- und Mannschaftsdaten zur Verfügung. Während die Spielszenen der *Bundesliga Stars 2001*-Engine wenig spektakulär in Szene gesetzt sind, überzeugt die Benutzerfreundlichkeit. Vor allem Einsteiger finden sich in dem leicht bedienbaren Programm schnell und mit wenigen Mausklicks zurecht. BENJAMIN BEZOLD


Einer der wichtigsten Bildschirme des Spiels: das Aufstel-lungsmenü. Hier legen wir unsere Elf des Tages fest.

FAZIT


BENJAMIN BEZOLD

SEHR GUT

Okay, 30 Euro sind zwar immer noch recht viel Geld, dafür erwerben Sie mit dem *FM 2002* aber auch den Genrekönig der Fußballsimulationen. Für mich ist der *FM 2002* genau das Richtige, um die Bundesliga-Sommerpause zu überbrücken.

FUSSBALL MANAGER 2002

MINDESTENS: PII 266, 64 MB RAM, 526 MB HD, Win95

SINNVOLL: PIII 500, 128 MB RAM

GENRE:	Fußballmanager
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.fm2002.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jeder Spieler hat ein Team, das er managt. Der Ablauf ist rundenbasiert.

PC: 4 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	77%
GRAFIK	74%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 85%

Der beste Fußballmanager am Markt. Einsteigerfreundlich und mit hohem Suchtfaktor.

Star Wars Episode 1 – Collector's Pack

Die schönsten Spiele nicht sie sind", würde wohl Meister Yoda zu THQs aktueller *Star Wars*-Kompilation sagen. Immerhin haben die enthaltenen Titel gut drei Jahre auf dem Buckel. Während Sie das Lexikon *„Magie eines Mythos"* ausführlichst über sämtliche Charaktere, Schauplätze und Technologien von *Episode 1: Die dunkle Bedrohung* informiert, sind bei den beiden anderen Titeln sowohl Ihr Grips als auch Ihre Reaktionen gefragt. Vor allem bei *Racer* geht es heiß her. Dort nehmen Sie im Cockpit eines Pod-Racers Platz und heizen mit atemberaubender Geschwindigkeit über 25 halsbrecherische Rennstrecken. Etwas gemächlicher geht es beim Adventure zum gleichnamigen *Star Wars*-Film *Die dunkle Bedrohung* zu. Abwechselnd steuern Sie einen der vier Hauptcharaktere aus der Verfolgerperspektive, lösen kleinere Rätsel oder schwingen das Lichtschwert. Die Technik der beiden Spiele ist nicht mehr zeitgemäß. Dafür überzeugt die astreine *Star Wars*-Atmosphäre. BENJAMIN BEZOLD



Mit atemberaubender Geschwindigkeit fetzen wir in unserem Pod-Racer über den heißen Wüstensand von Tatooine.

FAZIT


BENJAMIN BEZOLD

BEFRIEDIGEND

Höchstens Jedi-Azubis werden mit diesem Paket glücklich. Die enthaltenen Titel sind nämlich längst nicht mehr spielenswert. Und anstelle des Lexikons *„Magie eines Mythos"* hätte ich mir lieber ein Spiel gewünscht, zum Beispiel *Jedi Knight 1*.

SW EPISODE 1 – COLLECTOR'S PACK

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 200 MB HD, Win95

SINNVOLL: PIII 500, 128 MB RAM

GENRE:	Action/Adventure/Infotainment
PREIS:	Ca. € 15,-
ENTWICKLER:	LucasArts
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.thq.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Racer bestreiten Sie gegen bis zu 8 Mitspieler Wettrennen; 1 Sp. pro PC.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: –

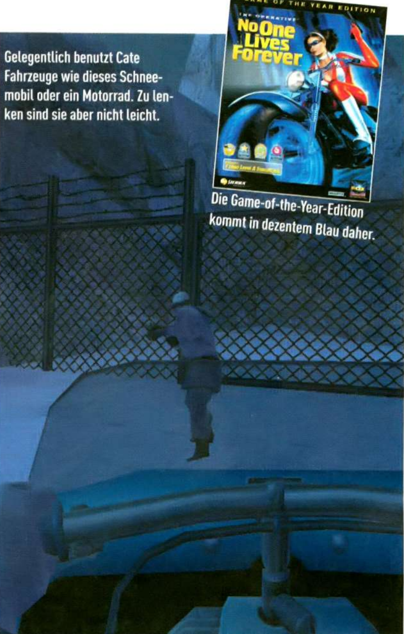
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	64%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER 65%

Durchschnittliche Spielesammlung für Star-Wars-Fans zu einem attraktiven Preis.


In den Alpen geht's heiß her. Aus der Hocke erledigen wir zwei Schurken.


Gelegentlich benutzt Cate Fahrzeuge wie dieses Schneemobil oder ein Motorrad. Zu lenken sind sie aber nicht leicht.

Die Game-of-the-Year-Edition kommt in dezentem Blau daher.

Mach's noch mal, Cate!

Für 25 Euro kriegen Sie eine Frau, die auf Befehl springt. Natürlich nur virtuell. Nebenbei ist NO ONE LIVES FOREVER einer der besten Ego-Shooter überhaupt.

Ihr Hüftschwung ist weltberühmt, ihre Beine so lang, dass James Bond die Kinnlade runterklappen würde, und ihr Charme …? Der verzauberte selbst den sonst so unerschütterlichen Herrn Fränkel auf Anhieb. Die Rede ist von der britischen Geheimagentin Cate Archer, deren Rolle Sie in der nagelneuen Sonderauflage des Ego-Shooters *No One Lives Forever* übernehmen. In bester James-Bond-Manier gehen Sie in den 60er-Jahren den dunklen Machenschaften der Terrororganisation H.A.R.M. nach und bereisen dabei neben Ost-Berlin und Hamburg die halbe Welt. Im Gegensatz zu manch anderem Ego-Shooter haben Sie in *NOLF* meistens zwei Möglichkeiten, Ihr Einsatzziel zu erreichen. Entweder Sie schleichen durch die perfekt gestalteten Karten, umgehen Überwachungskameras und knipsen Gegenspieler in dunklen Ecken mit der schallgedämpften Pistole oder Giftnadel aus. Oder Sie scheren sich einen Dreck um das taktische Vorgehen und rennen quasi als Rambo durch die Gegend und schießen alles kurz und klein, was Ihnen in den Weg kommt. Angesichts der ausgeklügelten Gegner-KI ist letztere Variante aber weniger zu empfehlen. Bei Feuergefechten alarmieren die H.A.R.M.-Knilche nämlich ihre Kollegen und gehen hinter umgestoßenen Tischen und Kisten in Deckung.

BONUSMATERIAL

In der Ur-Fassung von *NOLF* haben Sie nach 15 Missionen fertig. Nicht so in der Game-of-the-Year-Edition. Monolith hat dem Spiel eine Bonusmission mit vier neuen Levels spendiert. Und die hat es in sich. Schließlich kämpfen Sie darin mitten in einem Vulkan. Schade nur, dass Sie für dieses Extra *NOLF* erst komplett durchspielen müssen. Es sei denn, Sie sind noch im Besitz Ihrer alten Speicherstände. Ferner beinhaltet die 25 Euro teure Papp-Schachtel die Soundtrack-CD *In the Lounge* sowie einen Karten-Editor für den ausgezeichneten Mehrspielermodus. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

SEHR GUT

25 Euro für das eineinhalb Jahre alte *NOLF* sind nicht gerade ein Pappenstiel. Vor allem, weil das Bonusmaterial arg bescheiden ausgefallen ist. Vier Levels und das war's. Obendrein erweist sich die auf der Verpackung groß angepriesene Soundtrack-CD als Schmu. Die acht Musik-Tracks waren nämlich schon in der Ur-Version dabei. Wer auf die neue Solomission verzichten kann und *NOLF* bereits sein Eigen nennt, darf die Kohle getrost sparen. Allen anderen kann ich die Game-of-the-Year-Edition nur ans Herz legen. Denn dieses Action-Juwel darf in keiner Spielesammlung fehlen.

NO ONE LIVES FOREVER

MINDESTENS: PII 300, 64 MB RAM, 400 MB HD, Win 9x/95
SINNVOLL: PIII 700, 128 MB RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 25,-
ENTWICKLER:	Monolith
VERTRIEB:	Vivendi
INTERNET:	www.noonelivesforever.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Sp. pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	80%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 85%

Spartanische Special Edition zu einem der besten Action-Spiele aller Zeiten.

Comanche 4



Gerade mal ein halbes Jahr alt, schon hubt sich ein bekannter Schrauber zur Hälfte des Preises in die Luft: die actiongeladene Helikoptersimulation *Comanche 4* von Novalogic. Sie steigen in das Cockpit des nach einem Indianerstamm benannten Aufklärungshubschraubers RAH-66 und stellen Ihr fliegerisches Können unter Beweis. In 30 kniffligen Missionen verschlägt es Sie an zahlreiche Krisenherde, etwa die Philippinen, den Balkan oder aber das verschneite Russland. Die Steuerung und Physik Ihres Fluggeräts ist recht simpel und erfordert kaum Einarbeitungszeit. Selbst wenn Sie keinen Joystick zur Hand haben, können Sie mit der klassischen Ego-Shooter-Steuerung, also der Kombination von Tastatur und Maus, sicher und effizient die Waffen sprechen lassen. Auf dem neuesten Stand der Technik ist die 3D-Polygon-Engine. Sie zaubert nicht nur beeindruckende Effekte, sondern obendrein ein realistisch wirkendes Terrain auf Ihren Monitor. Um in den Genuss aller Details zu kommen, sollte Ihr Rechner jedoch über eine leistungsfähige DirectX-8-Grafikkarte verfügen.

BENJAMIN BEZOLD



Comanche 4 geizt nicht mit Effekten. Hier zerlegen wir mit ungelenkten Raketen zwei Schnellboote.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

SEHR GUT

Zum Verschnaufen haben Sie in *Comanche 4* keine Zeit. Freilich ist das Ganze ziemlich unrealistisch. Aber was zählt, ist der Spielspaß – und der liegt bei *Comanche 4* ziemlich hoch. Einziger Wermutstropfen: die dürftig erzählte Hintergrundstory.

COMANCHE 4

MINDESTENS: PII 450, 128 MB RAM, 654 MB HD, Win9x/95
SINNVOLL: PIII 700, 256 MB RAM, Geforce3

GENRE: Helikopter-Simulation
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: Novalogic
VERTRIEB: Electronic Arts
INTERNET: www.novalogic.com/games/Comanche4
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-Deathmatch, 1 Sp. pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	85%
SOUND	81%
MEHRSPIELER	75%

EINZELSPIELER 84%

Bei dieser actiongeladenen Heli-Simulation kracht es an allen Ecken und Enden.

DIE AKTUELLEN BUDGETTITEL IM ÜBERBLICK

Titel	Genre	Anbieter	Budget-Wertung	Preis
Black & White: Insel der Kreaturen	Strategie	EA	71%	€ 10,-
C&C: Tiberian Sun	Strategie	ak tronic	70%	€ 10,-
Comanche 3 Gold	Action/Simulation	ak tronic	66%	€ 10,-
Comanche 4	Action/Simulation	EA	84%	€ 20,-
Delta Force	Action	ak tronic	55%	€ 10,-
Die Siedler 4	Strategie	Ubi Soft	78%	€ 25,-
Fußball Manager 2002	WiSim	EA	85%	€ 30,-
No One Lives Forever	GOTY-Edition	Action Vivendi	85%	€ 25,-
Serious Sam The Second Encounter	Action	Take 2	80%	€ 20,-
Star Wars Episode 1 – Collector's Pack		THQ		€ 15,-
Die dunkle Bedrohung	Adventure		65%	
Racer	Sport		66%	
Stronghold	Strategie	Take 2	79%	€ 30,-
Sub Command	Simulation	EA	41%	€ 20,-
Tropico – Paradise Island	Strategie	Take 2	84%	€ 15,-

SPIELER FORUM



Bruce Lee würde Augen machen: Per Kung-Fu-Kick befördern wir den Terroristen zu Boden.

Vom CT-Startplatz gehen Sie im Beobachtungsmodus zur grünen Doppeltür. Fliegen Sie durch, machen Sie große Augen.



Fetter Gegen-Schlag!



Hoppla? COUNTER-STRIKE ist nicht indiziert worden? Na gut: Dann kriegen Sie die volle Ladung auf DVD! Nett von uns, oder?

Half-Life | „STRIKE!", brüllt Al Bundy, wenn er beim Bowling mal alles abräumt. „Counter-STRIKE!", jubelte die Fan-Gemeinde des beliebtesten *Half-Life*-Mods, nachdem er überraschend nicht indiziert wurde (vgl. Bericht ab Seite 36). Ein Grund für uns, Ihnen in unserer ersten DVD-Ausgabe die volle Ladung vor den Latz zu knallen. Auf dem Silberling finden Sie alle drei Full-Varianten: *CS* für die deutsche Verkaufsversion von *Half-Life*, das komplette Update für die deutsche und die englische *CS*-Verkaufsversion – und den aktuellsten deutschen *HL*-Patch auf Version 1.1.0.9. *CS 1.4* bringt viel Gutes. Unter anderem stehen Ihnen zwei weitere Karten zur Verfügung. Wie angekündigt heißen die beiden neuen Maps „chateau" und „havana". Bei „de_chateau" ist es Ihre Aufgabe, eine Bombe an zwei Stellen zu platzieren. Von der Umgebung und den Texturen her ähnelt sie der Map „de_aztec". Bei der zweiten Karte ist es wieder Ihre Aufgabe, Geiseln aus den Händen der Terroristen zu befreien und sie an einen sicheren Ort zu bringen. „cs_havana" ist mit sehr viel Liebe zum Detail kreiert und macht auch auf öffentlichen Servern jede Menge Spaß. Besonders, weil den Counter-Terroristen am Anfang der Runde viele Laufwege für die Geiselbefreiung zur Wahl stehen. Zu den zusätzlichen Maps gesellt sich der neue Beobachtungsmodus. Sobald Sie abgeschossen wurden, können Sie Spielern in der In-Eye-Kamera über die Schulter schauen, um sich die eine oder andere Raffinesse abzugucken. Auch neue „Easter-Eggs" sind mit von der Partie, also versteckte Gags. Um Ihnen ein wenig bei der Suche zu helfen, zeigen wir Ihnen den Weg zu einem „Osterei" der Karte cs_havana auf drei Bildern. MICHAEL „SPEIKY" SCHMIDT

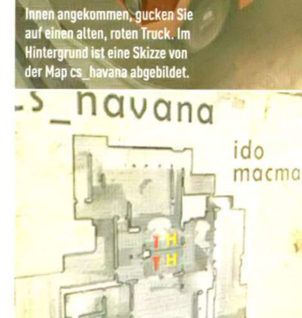
Info: www.counter-strike.net

AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Gooseman
Dateinamen: csv14full.exe; gcs1004.exe; cs1004.exe; ghl1109.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS Retail 1.0
Pro + Contra:
+ Gutes Teamspiel
+ Realistische Szenarien
+ Eingebaute Sprachsoftware
– Viele Cheater

Fazit: Die Meinungen zur neuen Version sind geteilt. Aber Gewöhnung ist alles!

Innen angekommen, gucken Sie auf einen alten, roten Truck. Im Hintergrund ist eine Skizze von der Map cs_havana abgebildet.



Die Map-Skizze in der Großaufnahme. Der Name des Karten-Bastlers darf selbstverständlich nicht fehlen.

Einsam? Na und?



Endlich gibt's mit KRYPTON mal wieder ein grandioses Einzelspieler-Erlebnis. Das Beste daran: Sie kriegen es. Von uns. Für lau.


Zu Anfang des Spieles müssen Sie erst einmal einen Hubschrauber besteigen, um zum Einsatzort zu gelangen.

Half-Life | Der kurzsichtige Held mit der Hornbrille ist zurück. Beim Einzelspielermod Krypton bekommen Sie – als Gordon Freeman – den Auftrag, in eine streng bewachte Militärbasis einzudringen. Sie müssen herausfinden, warum von den dort arbeitenden Wissenschaftlern kein Lebenszeichen mehr nach außen dringt. Das Abenteuer führt Sie zum geheimen Stargate-Projekt und verschlägt Sie Lichtjahre entfernt auf die unterschiedlichsten und tödlichsten Planeten. Der Spieler reist zwischen den Welten hin und her bis zu seinem wahren Ziel: Krypton. „Schießen, um zu überleben. Denken, um zu gewinnen", lautet das Motto. Das Spiel ist recht rätsellastig und knifflig. Die Installation ist aber für Babys: Nach dem Ausführen der exe-Datei öffnet sich ein Fenster, das „fragt", in welches Verzeichnis Sie die Daten entpacken wollen. Geben Sie den Ordner Ihres *Half-Life*-Verzeichnisses an. Zum Beispiel „C:\Programme\Sierra\Half-Life". Danach starten Sie *HL*, klicken auf „Selbst erstelltes Spiel" und aktivieren den Mod. Fertig! Losdaddeln!

MICHAEL „SPEIKY" SCHMIDT

Info: www.rialgames.de



Mod: Krypton
Autor: Alessandro „Sandi" Righi
Dateiname: Krypton.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9
Pro + Contra:
+ Spannende Story
+ Abwechslungsreiches Gameplay
+ Einfache Installation
– Schwierig

Fazit: Endlich mal wieder ein cooler Einzelspieler-Mod! Und das aus Deutschland!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.

Übersättigt? Brechreiz?

Jeden Tag Pizza? Muss nicht sein. Jeden Tag Counter-Strike? Auch nicht. Probieren Sie mal FRONTLINE FORCE.

Half-Life | *Counter-Strike* hier, *Counter-Strike* da, *Counter-Strike* überall. Sie kriegen mittlerweile eitrige Pusteln, wenn Sie das Wort nur hören? Wir hätten eine Alternative: Die neue Version des Mods Frontline Force! Enthalten sind einige neue Karten. Außerdem haben die Macher die gröbsten Bugs beseitigt. David Dynerman & Co. feilten fleißig an der Geschwindigkeit und balancierten die Hitboxen sehr gut aus. Die Karten „flf_sogem", „flf_ebonysword" und „flf_toledo" sind komplett überarbeitet. Was besonders interessant klingt: Die Waffen UMP45, SAKO und die MSG schießen nun durch Wände.

MICHAEL „SPEIKY" SCHMIDT

Info: www.frontlineforce.de



Mod: Frontline Force
Autor: David Dynerman
Dateiname: frontline16.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9
Pro + Contra:
+ Abwechslungsreiches Gameplay
+ Verschiedene Spielmodi
– Kniffliger Einstieg

Fazit: Ordentliche Alternative zu Counter-Strike mit kleiner, aber feiner Fan-Gemeinde.

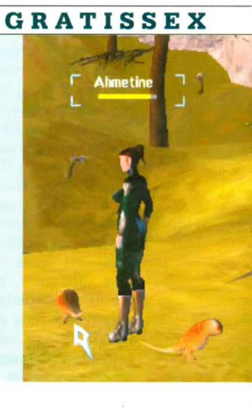

Wir geben dem Gegner Saures. Unser Teamkollege (rechts) kommt von hinten und bietet netterweise Feuerschutz.



BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER SCHARFEN GRATISSEX

Es klappt immer wieder. Hätte ich einen anderen Kolumnentitel gewählt, würden Sie garantiert gelangweilt weiterblättern. Dann wäre Ihnen entgangen, dass ich ab dieser Ausgabe das Spieler-Forum übernehme. So als Oberguru-Wächter über unsere freien Mitarbeiter. Wie es so weit kommen konnte? Ganz einfach: Es war schon immer mein Traum, bei einem renommierten Spiele-Magazin zu arbeiten. Und bis sich dieser Traum erfüllt, muss ich halt für die PC Action tätig werden. Thematisch bleibt alles beim Alten und da auch ab und zu Themen besprochen werden, die mir ein Graus sind (Stichwort: MMORPG), habe ich mich in letzter Zeit auch diesem Linux-Mützen-Träger-Genre gewidmet. Es soll ja sogar Liebespaare geben, die sich bei einer gepflegten MMORPG-Session kennen gelernt haben. Da ich im echten Leben bei den Weibern keine Chance habe, witterte ich die perfekte Gelegenheit. Habe mich also bei *Anarchy Online* angemeldet, einen Charakter ausgesucht und wurde in eine Art Kinder-Zone gebeamt. Dort muss man sich beweisen, bevor man in die „echte" Welt darf. Im Klartext bedeutet dies: Wellensittiche und Eichhörnchen verdreschen, um sich aufzuleveln. Stundenlang. Als ich endlich aus der Kindergarten-Zone raus durfte, traf ich sofort eine passende Alte für mich. Ich war Level 2. Sie hatte die 40 schon weit hinter sich. Mein Vater hat mir immer eingetrichtert, dass man Frauen über 30 nicht trauen kann. Also hab ich lieber weiter Eichhörnchen mit dem Hammer erschlagen und andere Charaktere um Geld angebettelt. Ich entwickelte mich immer mehr zum asozialen Penner. Ich frequentierte öffentliche, gut besuchte Plätze – so ähnlich, wie es „Hassu ma' 'nen Euro"-Punker im echten Leben tun. Wie schäbig ich bin! Aber zurück zum Thema: Das Spieler-Forum bringt Ihnen nach wie vor Aktuelles frisch auf den Tisch. Nur die besten Zutaten werden verwendet und vom Chef des Hauses verarbeitet. Dafür bürge ich mit meinem guten Namen, den kein Schwein außer mir richtig schreiben kann! Nebenbei: Wenn Sie nach dieser Kolumne ganz viele „Ahmet ist geil"-E-Mails an meinen Chef schicken, darf ich ab nächster Ausgabe vielleicht auch Spieletests schreiben und so.



Kyle macht's umsonst!

Pflichtinstallation für alle PC-Jedis: Die Demoversion zu JEDI KNIGHT 2 kommt mit einem nigelnagelneuen Level daher.

Jedi Knight 2 | Der olle Yoda schreckt vor nichts zurück. Holt er doch tatsächlich in *Episode 2* sein mickriges Teil raus. Sein Zwerg-Laserschwert. Das bleibt uns vorerst erspart, denn wie in der Vollversion steuern Sie auch in der spielbaren Demo zu *Jedi Knight 2* den stattlichen Kyle Katarn. Entgegen ursprünglicher Ankündigungen beinhaltet das 66 MB große Paket nun doch einen bislang unveröffentlichten Level. Und der kann sich sehen lassen. Mit dem Lichtschwert, drei Schusswaffen und fünf Machtkräften ausstaffiert, mischen Sie einen imperialen Außenposten auf. Den Showdown liefern Sie sich schließlich gegen zwei dunkle Jedis, die Ihnen unbedingt die Rübe absäbeln wollen. Unser Fazit: mächtig geile Demo. BENJAMIN BEZOLD

Info: www.lucasarts.com/products/outcast

AUF DVD

Jedi-Knight-2-Demo

Die spielbare Test-Version beinhaltet einen neuen Level.

Dateiname: JK2Demo.exe

Die Demo lädt nicht nur zum Probespielen ein, sondern bietet zudem einen neuen Level.

Jedi-Ritter rosten nicht

Bei entsprechender Pflege läuft außerdem das Spiel wie geschmiert: Der erste Patch ist da.

Jedi Knight 2 | Gute Nachrichten für alle virtuellen Sternenkrieger: Vor wenigen Tagen veröffentlichte Lucas Arts den Patch auf die Version 1.03, der nicht nur eine Vielzahl bekannter Fehler beseitigt, sondern auch Neuerungen parathält. So dürfen sich Freunde von Mehrspieler-Partien auf vier zusätzlichen Duell-Maps gegen menschliche Jedi-Jünger oder computergesteuerte Bots austoben. Die reaktivierten Chat-Sprechblasen sorgen für mehr Übersicht. Außerdem haben die Entwickler einige Sicherheitslücken geschlossen, um Cheatern keine Chance zu lassen. Dank optional zuschaltbarem EAX-Sound summen die Lichtschwerter bei den Kämpfen noch schöner. Das ab sofort unterstützte Immersion-Force-Feedback rüttelt Maus und Joystick gleichermaßen durch. Alte Spielstände funktionieren übrigens auch nach dem Patch. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.lucasarts.com/products/outcast

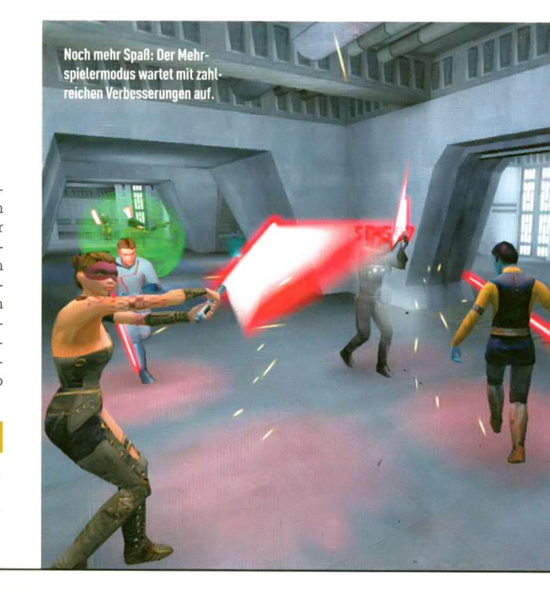


AUF DVD

Patch 1.03

Vor allem für Online-Zocker installierenswert: das erste Bugfix.

Dateiname: jkiiup5_6.exe



Noch mehr Spaß: Der Mehrspielermodus wartet mit zahlreichen Verbesserungen auf.

Jetzt sogar mit Asthma!

Wer will, kann JEDI KNIGHT 2 auch mit dem Schnaufgesellen Darth Vader spielen.

Jedi Knight 2 | Ihnen ist mit Kyle Katarn und seiner surrenden Digi-Lichtlanze auf Dauer zu langweilig? Jetzt gibt es zwei von Zockern entwickelte Spielermodelle. Das Darth-Vader-Modell lässt Sie in die Rolle des asthmakranken Schnaufers schlüpfen und bietet zudem eine Hand voll neuer Sounds. Nicht weniger interessant ist das digitale Plagiat von Aurra Sing, die eingefleischte Sternenkrieger-Fans aus *Episode 1* kennen dürften. Das Darth-Vader-Modell bekommen Sie unter www.jediknightii.net, die mysteriöse Kopfgeldjägerin bei www.planetquake.com/polycount/info/jk2/aurra/aurra.shtml.

CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.planetquake.com/polycount/info/jk2/aurra/aurra.shtml und www.jediknightii.net





Darth Vader und Aurra Sing bereichern ab sofort die JK2-Welt.



Schon bald auf Ihrem Monitor: Soldaten des österreichischen Bundesheeres.

Ösi-Alarm!

Der Mod rund um das österreichische Bundesheer kommt.

Operation Flashpoint | Sachen gibt's, die gibt's gar nicht: Weil unsere südlichen Nachbarn ungern auf ihre Autos verzichten wollen, erklären sie kurzerhand einer antikapitalistischen Separatistengruppe den Krieg. Diese ist nämlich im Begriff, Europa den Ölhahn abzudrehen, indem sie diverse Ölfelder in Russland zerstört. Ein klarer Fall für das österreichische Bundesheer, das im gleichnamigen Mod zu *Operation Flashpoint* die Hauptrolle spielt. In der Person eines Infanteristen greifen Sie in zwei Kampagnen die Ölschänder mit dem MG-74, der P-80 oder dem SSG-69 an. Voraussichtlich in drei Monaten soll's losgehen. Mehr Infos finden Sie im Netz unter www.bundesheer-mod.de.vu. ROBERT FREUDENREICH

Ab in die Spalte

Im Mod GRAND CANYON gibts neue Häuslein zu bestaunen.

C&C: Renegade | Mit Grand Canyon ist ein neuer Mod erschienen. Er besteht aus einer Karte und enthält neue Gebäude sowie Flugeinheiten. Seit Westwood einige Tools veröffentlicht hat, steigt die Zahl der Zusatz-Software für *Renegade*. Trotzdem fehlen den Mod-Machern die nötigen Software-Development-Kits für weiter gehende Änderungen. Die Jungs von C&C Reborn integrierten mit dem Buggy ein komplett neues Fahrzeug. Der Mod ist aber noch nicht fertig. Renegade Planet hat ebenfalls ein Team aufgestellt, das an C&C Chronowar arbeitet – einem *Alarmstufe Rot 2*-Mod. Unterdessen steht unter www.renegade-planet.de der New Vehicles Mod mit drei neuen Fahrzeugen zum Download bereit. Dafür erhielten wir keine Freigabe für unsere DVD. ARPAD BORSOS

Info: www.renegade-planet.de



AUF DVD

Mod: Grand Canyon
Autor: Dominik „Goltergaul" Goltermann
Voraussetzungen: Renegade 1.0.3.0
Dateiname: cnc_canyon.exe
Pro + Contra:
+ Ausgewogene und abwechslungsreiche Karte
+ Neue Gebäude wie zum Beispiel Sam Sites
– Kleine Lichtfehler in der Map

Fazit: Sehr gelungene Karte. Über Aufzüge und Hängebrücken erreichen Scharfschützen gute Aussichtspunkte.



Warum heißt der Mod Grand Canyon? Weil Sie durch eine lange Schlucht von Basis zu Basis tuckern.

Der NOD-Sprengwagen aus dem „New Vehicles"-Mod: Auf Knopfdruck explodiert das Kamikaze-Fahrzeug mit der Wucht einer Atombombe.

Das C&C-Reborn-Team integrierte das erste Tiberian-Sun-Fahrzeug ins Spiel.

Da gibt's nix zu „Mod"zen!

Bei SERIOUS SAM 2 ist demnächst die Hölle los: Was Sie die nächsten Monate an geiler Zusatz-Software erwartet.


Die Starship Troopers legten 1997 in den Kinos jede Menge Käfer flach.

Foto: Columbia Tristar

STARSHIP TROOPERS

Serious Sam 2 | Im Spätsommer bringen die Entwicklerteams jede Menge Betaversionen neuer Mods an den Start. „child", der Chefdesigner des wohl am meisten erwarteten Mods Starship Troopers, enthüllte in einem Interview neue Details. So liegt das Augenmerk auf der Gestaltung der Einzelspielerepisode mit möglichst vielen Gegnern und acht bis zehn Waffen aus dem gleichnamigen Kinofilm. Die erste Betaversion, die bereits zehn Karten enthalten soll, wird auch im Kooperationsmodus spielbar sein. Bereits im August darf geballert werden. ROBERT HEINRICH

Info: www.seriouszone.com/bughole

FINAL STRIKE

Serious Sam 2 | Die ersten Konzeptskizzen und Screenshots zu Final Strike haben schon jetzt die Aufmerksamkeit vieler Spieler auf sich gezogen. Die Story spielt in einem Cyberpunk-Szenario. Aber auch im Dschungel geht's ordentlich zur Sache. Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage der Entwickler. ROBERT HEINRICH

Info: http://defensivegames.com/finalstrike


Vorsicht, beinahe hinter jedem Blatt lauert ein Gegner!



VELOCITY EXTREME

Serious Sam 2 | Was man unter „Futuristic Combat Racing" versteht, erleben Sie Anfang Herbst mit dem Mod Velocity Extreme. Die Idee klingt vielversprechend: Fahren Sie ein Rennen in einem Flitzer ähnlich wie in *F-Zero* oder *Mario Kart*. Sammeln Sie Extras ein und beseitigen Sie Ihre Gegner. Wenn Sie es schaffen, unter die Top 3 zu kommen, geht's zum nächsten Rennen. Auch eine Art Team Deathmatch ist für den Mehrspielermodus geplant. ROBERT HEINRICH

Info: www.geocities.com/pwrcorps_inc/velocity.html

SERIOUS CITY

Serious Sam 2 | Noch keine Bilder, aber neue Infos gibt's zu Serious City. Vor einigen Wochen wurden die Fans aufgerufen, Ideen einzusenden. Nun haben die Macher entschieden, dass es einen Mehrspielermodus gibt, in dem Polizisten gegen Gangster antreten und Missionen erfüllen müssen. Es wird definitiv möglich sein, Fahrzeuge zu steuern. Ein Spieler soll das Gefährt steuern, während bis zu zwei weitere Kollegen aus dem Fahrzeug heraus schießen können. ROBERT HEINRICH

Info: http://seriouscity.gapf.com



In der Hafengegend kommt's zum Showdown. Lassen Sie sich von den hübschen Lens-Flare-Effekten nicht in Sicherheit wiegen.

HIT SQUAD

Serious Sam 2 | Szene-Insider und PCA-Stammleser kennen diesen Mod schon. Das Team nutzte in letzter Zeit jede freie Minute, um neue Models und Karten zu basteln. In Hit Squad übernehmen Sie die Rolle eines kleinen Auftragskillers in einer Stadt der Zukunft und arbeiten für die ortsansässige Mafia. Sie treiben sich oft in dunklen Ecken herum und dürfen sich bei Ihrer Arbeit logischerweise nicht von der Polizei erwischen lassen. Der Mod soll noch in diesem Jahr fertig gesellt werden. ROBERT HEINRICH

Info: www.hit-squad.net

EXTRUCK

Serious Sam 2 | Drei neue Mehrspielermodi für *Serious Sam* will uns dieser Mod bescheren. Bei Conquor finden Sie vier Minen auf einer Karte. Hier bauen Sie wie bei einem Echtzeitstrategiespiel Mineralien ab und schaffen sie zur eigenen Basis. Mithilfe der Erze füllen Sie die Lebenspunkte Ihrer Stationen auf, produzieren Einheiten und blasen dann zum Angriff. Passen Sie aber auf, dass der Gegner Ihre Basis nicht zuvor sabotiert! Bei Global Domination müssen Sie zunächst bestimmte Punkte auf der Karte und letztendlich den Stützpunkt des Gegners einnehmen. Was die Entwickler schließlich mit der Strategie-Variante Wildlife Atmosphere vorhaben, ist ihnen anscheinend selbst noch nicht ganz klar. Es wird auf jeden Fall ein Klassensystem und neue Waffen geben. ROBERT HEINRICH

Info: www27.brinkster.com/crazysoftware

Jetzt gibt's auf die Mütze

Zum Beispiel Meteoriten! Bei der Mehrspielerkarte THE MAYA PLACE kommt nicht alles Gute von oben.

Serious Sam 2 | The Maya Place ist eine kleine, aber sehr gut ausbalancierte Mehrspielerkarte im altbekannten Maya-Setting. Ein großer Platz in der Mitte der Karte lädt zwei bis vier Spieler zum munteren Fraggen ein. Verstecke finden Sie kaum, allein das Baller-Können entscheidet. Verwinkelte Gänge an den Seiten lassen Platz für kleinere Verschnaufpausen und halten Munition sowie ein breit gefächertes Waffenarsenal bereit. Ach ja, blicken Sie nicht zu lange dem riesigen Götzen ins Gesicht und halten Sie sich stets in Bewegung – sonst könnte Sie leicht ein Meteorit treffen. „Copyk1llah", der Autor der Map, wohnt übrigens in Deutschland und bastelt schon seit dem ersten Teil von *Serious Sam* an spannenden Karten. Die große Erfahrung des Mappers merken Sie deutlich. Designfehler gibt es nämlich nicht. ROBERT HEINRICH

Info: www.copyk1llah.de



Map: The Maya Place
Autor: Copyk1llah
Dateiname: the_maya_place.exe
Voraussetzungen: Vollversion Serious Sam 2
Pro + Contra:
- + Viele Waffen
- + Verwinkelte Gänge
- + Meteoriteneinschläge
- − Nur was für Profis

Fazit: Hübsch inszeniertes Fragfest für zwei bis vier Spieler.



Ein paar blöde Bäume stehen im Weg rum, ansonsten gibt's auf dem Platz in der Levelmitte freie Schussbahn.

Rund um den Platz ziehen sich ein paar verwinkelte Gänge. Hier finden Sie Munition und jede Menge Wummen.



Tja, dumm gelaufen: Hier unten sind Sie ein leichtes Ziel und die fetten Waffen gibt's nur oben. Also schnell rauf mit Ihnen!



All-mächtiger!

Wer sich so nennen will, muss auf der Weltraum-Mehrspielerkarte SERIOUS SHOWDOWN sauschnell sein.

Serious Sam 2 | Serious Showdown ähnelt sehr den Mehrspielerkarten eines beliebten – und indizierten – Ego-Shooters aus dem Hause id software (www.idsoftware.com). Hier bringen die Spieler die im Weltraum nicht vorhandene Luft durch schnelle Duelle zum Glühen. Am besten spielt sich die Karte im Kampf-Modus gegen zwei bis drei menschliche Kontrahenten. Tipp: Stiefeln und springen Sie hier möglichst schnell zum oberen Rand der Karte. Dort warten feine Waffen sowie das Serious-Power-up, ohne das Sie es schwer haben dürften! Sollten Sie von Ihren Gegnern nach unten gestoßen werden, ist Vorsicht angesagt. Der Abgrund ist tief und ein Sturz kostet meist ein Bildschirmleben. Das Kartendesign von Serious Showdown ist sehr ausgewogen und lässt Ihnen mit wenigen Mitspielern genug Zeit, eine durchschlagskräftige Waffe einzusammeln, bevor der Feind Sie entdeckt. ROBERT HEINRICH

Info: www.seriousdaily.de



Map: Serious Showdown
Autor: Serious Haba
Dateiname: showdown.exe
Voraussetzungen: Vollversion Serious Sam 2
Pro + Contra:
- + Ideale Deatmatch-Karte
- + Jede Menge Action
- − Nicht besonders groß

Fazit: Hier geht's sauschnell zur Sache. Für Fans mit schnellen Reflexen.





Bitte lächeln: Mit X-Coop dürfen Sie in den Chitinpanzer der Alien-Königin steigen.

Queen Mum lebt ... noch!

Jedenfalls die aus Aliens vs. Predator 2. Beim Mod X-COOP tanzt das Oberbiest nach Ihrer Pfeife.

Aliens vs. Predator 2 | Falls Sie dachten, die olle Alien-Königin liege nur still in ihrem Kämmerchen und sorge für gefräßigen Nachwuchs, belehrt Sie der Mehrspielermod X-Coop eines Besseren. Wie im zweiten Teil des Science-Fiction-Films mischt im Werk der Hobbybastler Xavier Torregrosa Jorques und Kenny Killer die Mutter allen Übels kräftig mit – als wählbare Klasse. Kaum verwunderlich, dass die ExoSuit (der Lastenroboter, in dem Ripley der Chitin-Lady auf den Pelz rückte) mit von der Partie ist. Neben den üblichen Verdächtigen und der Alien-Queen feiern der spinnenartige Facehugger, der Predator Guard und der Rippchenknacker Chestburster Premiere. Damit nicht genug. Eine fetzigere Musikuntermalung, aufgemotzte Waffen und sieben neue Mehrspielerumgebungen sorgen für Abwechslung. Der eigentliche Höhepunkt ist jedoch eine weitere Spielvariante. Mit bis zu 16 Schießwütigen zocken Sie elf Karten der Einzelspielerkampagnen von Predator und Marines im Mehrspielermodus. Dabei stutzen Sie den blutrünstigen Aliens die Krallen. Aber Vorsicht: Damit die Wandläufer nicht in null Komma nix matschig an der Decke kleben, verfügen diese über mehr Stärke und Lebensenergie als in der Original-Version. TANJA BUNKE

Info: www.planetavp.com/x-coop

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Counter-Strike	www.counter-strike.de	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insiderinformationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.counterstrike.de	Deutsche *Counter-Strike*-Seite. Hier können Sie unter anderem Web- und Spiele-Server mieten.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.operation-flashpoint.de	Eine der größten deutschen *OFP*-Fanseiten. Hier finden Sie aktuelle Informationen und viele Downloads.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird.
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fanseite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmchen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH:AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
MoH: Allied Assault	www.mohmatch.com	Übersichtliche Fanseite (englisch). Sie brauchen Infos, neue Karten und Mehrspielertaktiken? Hier finden Sie alles.
MoH: Allied Assault	www.mohaa-league.com	Sie wollen anderen Clans beweisen, wer der King ist? Bei der deutschen *MoH:AA*-Liga kann sich Ihr Team beweisen.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler. Hier gibt's Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fanseite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Clan-Seite	www.dkh.4players.de:1092	Deutschlands kranke Horde ist ein Multiclan, der für viele Spiele ein Team hat. Lustige Truppe. Und hin und wieder interessante News.
Szene-Seite	www.planetcs.de	Eine der besten Szene-Seiten Deutschlands zu *Counter-Strike*. Immer aktuell und informativ.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.

Schneewittchens Traum?

Mit dem REALISM MOD kommen sieben neue Protagonisten ins Spiel.

Aliens vs. Predator 2 | Keine Sorge, Ihre düstere Alien-Welt wird nicht durch die sieben Zwerge vermurkst Vielmehr bereichert der Realism Mod 1.0 von Bastiaan Pot das futuristische Gemetzel um sieben neue Spielermodelle. Während Sie als Facehugger die Gesichtspartien Ihrer Opfer anvisieren, krallen Sie sich als Stealth Runner in deren restliche Körperteile. Der Acid Spitter nutzt eine Säure-Attacke . Unter die Kopfgeldjäger reiht sich der Sniper-Predator ein. Er erledigt seine Gegner mit einem Zoom (36fach) und einer Spear-Gun aus sicherer Entfernung. Die Menschen erhalten dreifache Verstärkung: den Exterminator (300 Prozent Rüstung), den Synthetic (175 Prozent Rüstung, 125 Prozent Lebensenergie) und den Cyborg (ähnlich dem Synthetic, nur andere Bewaffnung). Neben den Modellen verändert der Mod den Spielverlauf. Menschen rennen schneller, Alien-Bisse tun richtig weh (Schaden: 100hp) und Praetorians dürfen an der Wand laufen und springen weiter als die Aliens. TANJA BUNKE

AUF DVD

Mod: Realism Mod 1.0
Autor: Bastiaan Pot
Dateiname: RMOD1.0.exe
Voraussetzungen: Vollversion AvP 2
Pro + Contra:
+ Sieben neue Skins
+ Verbesserte Klassen
– Wenig Animationsstufen für die neuen Klassen

Fazit: Hübsche neue Häute für Ihre alten Kämpfer.



Heiz mir ein, Baby: Der Synthetic aus Realism Mod 1.0 bedient sich mit Vorliebe des Flammenwerfers.

Robinson mal ohne Freitag



Von wegen Sandstrand und Sonnenschein auf einsamer Insel: Bei STRANDED 2 machen Sie Rambo Konkurrenz

PC ACTION SUPER-MAP

Aliens vs. Predator 2 | Was tun, wenn Sie mit Ihrer Flugschüssel in einem düsteren Gebiet notlanden müssen, Ihr Bewegungsmelder plötzlich einer wirren Sternenkarte gleicht und Sie nur ein Messer haben? Vor diese Situation stellt Sie die Einzelspielermission Stranded 2 des Kartenkünstlers Mark „Coty" Adams. Ihr Auftrag: Setzen Sie eine Windmühle und einen Radar in Gang, um das Kontrollschiff zu Ihrer Rettung herbeizurufen. Ähnlich wie bei der Original-Karte Stranded aus *Aliens vs. Predator 2* müssen Sie mehrere Schlüsselpunkte erreichen, die auf zwei weit auseinander liegende Gebäude verteilt sind. Technisch überzeugt Stranded 2 durch die detaillierte Landschafts- und Gebäudegrafik und die passende, bedrohliche Musikuntermalung. TANJA BUNKE



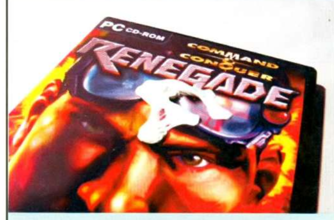
Es ist genug für alle da: Auf der Map Stranded 2 müssen Sie Unmengen von Aliens ins Nirwana brutzeln.

AUF DVD

Map: Stranded 2
Autor: Mark „Coty" Adams
Dateiname: stranded2.exe
Voraussetzungen: Vollversion AvP 2
Pro + Contra:
+ Knifflige Rätsel
+ Viel Action
– Oft zu kompliziert

Fazit: Actiongeladene Einzelspielermission, die viele Monster und Rätsel beinhaltet.

LIES MICH!!!



ZÄH WIE KAUGUMMI

Regelverstöße, Ruckeln, *Renegade*: Der Ligabetrieb erweist sich momentan als so zäh wie ein ausgespuckter Kaugummi. In der ESPL-Ladder (www.espl-europe.de) wird zwar bereits fleißig gezockt und die Liga von Renegade Planet (*www.renegade-liga.de*) nahm ebenfalls den Betrieb auf. Allerdings hielten sich viele Clans nicht an die Regeln. Deswegen steht eine Umstrukturierung der Liga an. Mit der RG-Liga (www.rg-liga.de) ist ein weiterer Wettbewerb in der Entstehung. Aber: Bei einer Umfrage auf www.renegade-planet.de gab knapp die Hälfte der Besucher an, dass sie nur noch einmal pro Woche oder noch seltener spielt. Warum? Die *Renegade*-Engine verursacht auf vielen Systemen Probleme und ruckelt selbst auf schnellen Rechnern. Auch die nur für Windows verfügbare Server-Software zeichnet sich durch enorme Hardware-Anforderungen aus. Wegen des Netcodes vermiesen Lags den Internet-Spielspaß. *(ap)*
Info: www.renegade-planet.de

MASSEN SCHLACHTEN

Sie haben ein ausgesprochenes Faible für realistische Kriegsspiele? Dann könnte die kürzlich in die Beta-Phase gestartete *Flashpoint*-Liga „Real Conflict" das Richtige für Sie sein. 44 Clans kämpfen aufseiten der NATO, der UdSSR und der Widerstandskämpfer um die Inseln Malden, Everon und Kolgujev. Sollte der Beta-Test erfolgreich verlaufen, steht dem baldigen Start der Liga nichts mehr im Weg. *(rf)*
Info: www.realconflict.de.

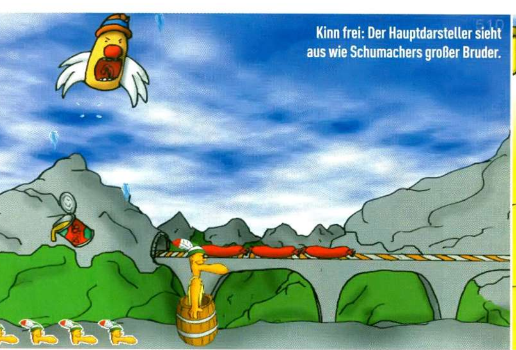
HOLLAND IST DABEI!

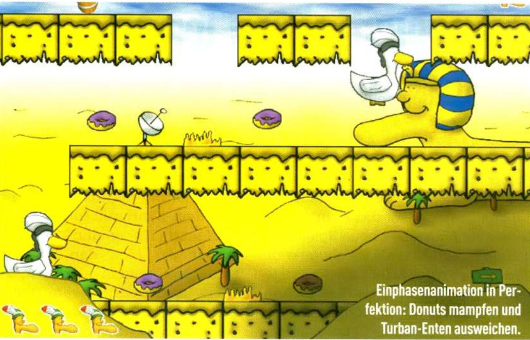
Wussten Sie, dass es Sportarten gibt, bei denen Holländer und Österreicher auch mit den Großen spielen dürfen? Anders als beim Fußball (Anm. der Red.: Hähä!)? Bei der *Counter-Strike*-EM! Aber das tut jetzt nichts zur Sache. Wichtiger ist: Die deutsche *CS*-Nationalmannschaft verputzte in der Vorrunde des besagten „Clan Base Nation Cup" die Slowenen mit 46:2 und die Spanier mit 43:5. Olé! *(ms)*
Info: www.team-ger.de



DAS LETZTE GEFECHT?

Mit der bevorstehenden Veröffentlichung von *Age of Mythology* verringert sich langsam die Zahl der von Spielern erstellten Szenarien und Karten zu *Age of Kings*. Bislang ist der Nachschub aber noch gesichert. Vergangenen Mai bot AOE2.de noch rund ein Dutzend neuer Missionen zum Download an. *(ag)*
Info: www.aoe2.de


Kinn frei: Der Hauptdarsteller sieht aus wie Schumachers großer Bruder.


Einphasenanimation in Perfektion: Donuts mampfen und Turban-Enten ausweichen.

Nonsense Madness

Wenn 60er-Jahre-Pseudoagenten wie Austin Powers Erfolg haben können, warum nicht auch ein Typ mit Tirolerhut und einem Fass um die Hüften? Christopher Nonsens nennt sich der Kerl, *Nonsense Madness* heißt das dazugehörige Spiel. Und hier ist der Name tatsächlich Programm: Von Enten mit Turbanen bis hin zu Klopapierrollen, die durch die Wüste treiben, bekommt der Spieler das volle Programm an Blödsinn geboten. Was sollte man auch anderes von einem Entwickler erwarten, der sich den Namen Cinnamon Interactive (Zimt Interaktiv) verpasst? Das gewaltfreie Blödelspiel mischt Hüpf- und Schießeinlagen und fordert trotz der Gaga-Aufmachung manchmal sogar etwas Grips. Wer sich durch alle 20 Minispiele inklusive Bonuslevel kämpft, darf sich in einer Highscore-Liste verewigen. JOACHIM HESSE

Info: www.cinnamon.dk

KOMMENTAR


JOACHIM HESSE

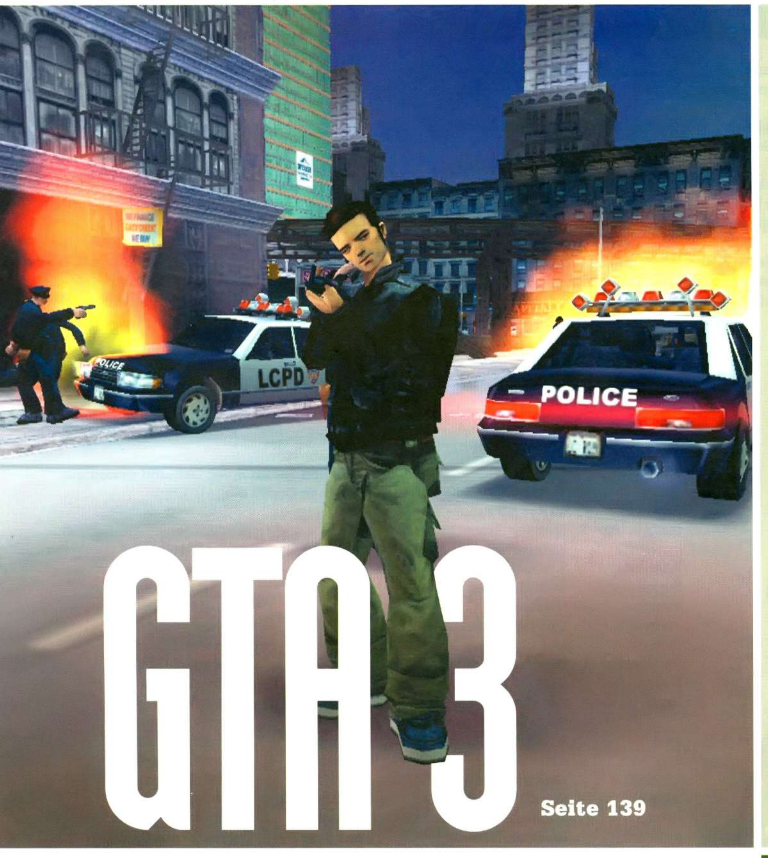
Wer von Blödsinn Kopfschmerzen bekommt, handelt sich mit *Nonsense Madness* garantiert eine handfeste Migräne ein. Hinter all dem Unsinn verbirgt sich aber ein ausgeklügeltes Geschicklichkeitsspiel. Aspirin für den Notfall müssen Sie selbst einkaufen.

Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
BILLARD GL Simulation	Mann, noch nie Pool-Billard gespielt? Hier dürfen Sie, ohne in Ihrer Stammkneipe eine Rauchvergiftung zu riskieren, 8- oder 9-Ball zocken.	Na ja, wie Billard eben!	www.billardgl.de Coole Ballphysik und Spielsteuerung. Wer's nötig hat, kann ja trotzdem qualmen.
CUBE Ego-Shooter	Mutantenstadl, bei dem Sie auf alles ballern, was sich bewegt. 20 Einzelspielerlevels warten, auch im Netzwerk darf gefraggt werden.	Erinnerungen an einen alten, indizierten Shooter von id Software werden wach.	http://wouter.fov120.com/cube Ja, so war das damals und so ist es noch heute: Der mit dem dicksten Feuerrohr gewinnt.
CYCLANOID Denkspiel	Symbole müssen durch geschicktes Drehen um mehrere Achsen in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Erst leicht, später superheftig!	Vier gewinnt für besonders Schlaue.	www.softheap.com Macht süchtig. Schicken Sie uns bitte die Lösung für den letzten Level zu? Danke!
PIGS DIZE GAME Glücksspiel	Mit dem Computer knobeln Sie in 14 Runden um die höchste Punktzahl. Aber Vorsicht vor der Sauerei!	Kniffel mit Schweinen – jedenfalls so ähnlich.	www.nzp.ca Danach haben Sie Bock auf ein saftiges Nackenkotelett – selbst geschlachtet.
ROBOT PUZZLE Denkspiel	Äh, die wollen Sie nicht wirklich wissen, ehrlich! Sie müssen halt vier Lochscheiben richtig übereinander legen, so dass alle Löcher zu sehen sind.	Glücksrad für Schlaumeier	www.nzp.ca Wir Redis wissen jetzt, warum wir keine Mechaniker geworden sind.
SPACE GALAXY Action	Kreissägen und Sterne mit Augen greifen Ihr Raumschiff an. Lassen Sie sich das bloß nicht gefallen!	Space Invaders	www.cortex-matrix.iwarp.com DER Klassiker schlechthin – ideal für die Mittagspause!
THREE IN A ROW LAN Denkspiel	Wahnsinn! *Tic Tac Toe* über das Internet gegen menschliche Gegner. Nachteil: Das Spiel funzt nur über das Internet.	Tic Tac Toe	www.kostenlos-downloaden.de Wer wollte nicht schon immer mal inoffizieller 3er-Reihen-Weltmeister werden?

WEITERE 18 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD


Games Classics
DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG
PC-CD-ROM
VOLLVERSION
bekannt aus der Werbung
PC Games
PC ACTION
02/2002
NUR €
9,99
PC CD-ROM RACING
Midnight GT
Rage
Österreich € 10,60 Schweiz sfr 19,50
Dänemark Dkr 84,50 Holland/Belgien/
Luxemburg € 11,40 Italien/Frankreich/
Spanien/Griechenland/Portugal € 12,50
4 145888 509996 02
Nur € 9,99
DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS
AUS DER REIHE Games Classics
DAS ORIGINAL-SPIEL
PC-CD-ROM
VOLLVERSION

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

SPIELETIPPS

KURZTIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Action angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!

SPIDER-MAN

Je nachdem, wie gut Sie sind (Punktezahl), können Sie verschiedene Boni freischalten.

Punktestand bei abgeschlossenem Spiel:	
Mindestens 10.000	Bonus-Spiel „Pinhead Bowling" ist verfügbar
Mindestens 20.000	Schaltet Vulture-Movie frei
Mindestens 30.000	Schaltet Shocker-Movie frei
Mindestens 50.000	Unbegrenzte Netzflüssigkeit

Sie können das Spiel auch in anderen Kostümen bestreiten – Sie müssen es dafür in verschiedenen Schwierigkeitsstufen meistern:

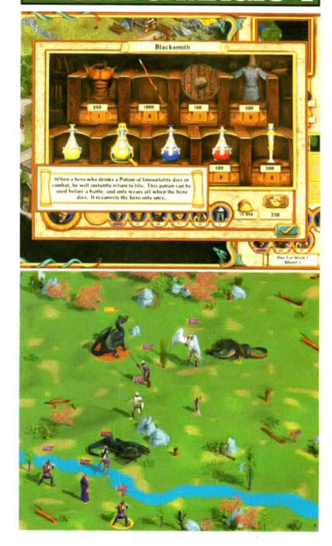
Spielerkostüm	Mindestvoraussetzung
Peter Parker	Spiel auf Leicht erfolgreich beenden
Wrestling-Outfit	Spiel auf Leicht erfolgreich beenden
Alex-Ross-Outfit	Spiel auf Normal erfolgreich beenden
Green Goblin	Spiel auf Hero erfolgreich beenden

Für diejenigen, die das Spiel nicht durchspielen möchten, um die Boni freizuschalten, gibt es einige Cheats. Wählen Sie „Special" im Hauptmenü und tippen Sie die folgenden Cheats ein:

Cheats	Wirkung
Arachnid	Hauptcheat
Xclsior	Levelauswahl
Strudl	Unbegrenzte Netzflüssigkeit
Rustcrst	Unverwundbar
Captainstacey	Als Helikopterpilot spielen
Dodgethis	Matrix-Stil
Freakout	Als Matrix-Spider-Man spielen
Girlnextdoor	Als Mary Jane spielen
Goestoyourhead	Spider-Man bekommt große Hände und Füße
Headexplody	Bonus-Training-Levels
Hermanschultz	Als Shocker spielen
Imiarmas	Levelauswahl
Joelspeanuts	Gegner haben große Köpfe
Koala	Alle Kampf-Kombos
Oragnicwebbing	Unbegrenzter Netzstrahl
Realhero	Als Polizist spielen
Romitas Levelsprung	Halten Sie das Spiel an und wählen Sie „Next Level"
Serum	Als Wissenschaftler spielen
Spiderbyte	Kleiner Spider-Man
Knuckles	Als Gangster spielen – Outfit 1
Stickyrice	Als Gangster spielen – Outfit 2
Thugsrus	Als Gangster spielen – Outfit 3
Underthemask	Ego-Shooter-Perspektive

REDAKTION

HEREOS OF MIGHT & MAGIC 4



Drücken Sie im Spiel TAB und geben Sie folgende Codes ein:

Cheats	Wirkung
NwcImAGod	Aktiviert Cheat-Menü
nwcAmbrosia	Füllt Ressourcen auf
nwcGoSolo	Spiel läuft automatisch ab
nwcAres	Kampf wird gewonnen
nwcAchilles	Kampf wird verloren
nwcTristram	Spieler erhält 5 Kreuzritter
nwcLancelot	Spieler erhält 5 Champions
nwcStMichael	Spieler erhält 5 Engel
nwcSevenLittleGuys	Spieler erhält 5 Zwerge
nwcMerlin	Spieler erhält 5 Magier
nwcCronus	Spieler erhält 5 Titanen
nwcBlahBlah	Spieler erhält 5 Vampire
nwcHades	Spieler erhält 5 Teufel
nwcUnderTheBridge	Spieler erhält 5 Trolle
nwcKingMinos	Spieler erhält 5 Minotauren
nwcXanthus	Spieler erhält 5 Nachtmahre
nwcFafnir	Spieler erhält 5 schwarze Drachen
nwcDoYouSmellBrownies	Spieler erhält 5 Feenwesen
nwcFenrir	Spieler erhält 5 Wölfe
nwcFixMyShoes	Spieler erhält 5 Elfen
nwcTheLast	Spieler erhält 5 Einhörner
nwcRa	Spieler erhält 5 Phönixe
nwcValkyries	Spieler erhält 5 Oger-Magier
nwcGrendel	Spieler erhält 5 Ungeheuer
nwcPoseidon	Spieler erhält 5 Seeungeheuer
nwcPrometheus	Karte wird aufgedeckt
nwcAthena	Spieler kann sich Skills aussuchen
nwcThoth	Ausgewählter Held steigt eine Stufe auf
nwcIsis	Ausgewählte Figur erhält Zaubersprüche
nwcRagnarok	Mission wird verloren
nwcHermes	Unbegrenzte Bewegung
nwcValhalla	Mission wird gewonnen
nwcCityOfTroy	Alle Gebäude werden gebaut

REDAKTION



KURZ & KNACKIG

GTA 3

Der Polizeiwagen vor der Polizeiwache ist meist abgeschlossen, so dass Sie ihn nicht benutzen können. Mit einem kleinen Trick schnappen Sie sich anderweitig einen: Warten Sie am Straßenrand, bis ein Polizeiwagen auftaucht. Stellen Sie sich auf die Straße und zwingen Sie ihn auf diese Weise, anzuhalten. Begeben Sie sich auf die Beifahrerseite und versuchen Sie ununterbrochen in das Fahrzeug einzusteigen. Daraufhin steigt der Polizist aus und versucht, Sie zu schnappen. Sobald der Gesetzeshüter den Wagen verlassen hat, steigen Sie auf der Beifahrerseite ein. Wenn Sie schnell davonrasen, steht der Beamte ohne fahrbaren Untersatz am Straßenrand.

Mit einem kleinen Trick können Sie mehr als zwei Wagen in der Garage von Staunton Island parken. Sobald zwei Autos in der Garage stehen, öffnet sich das Garagentor nur, wenn Sie Ihren Protagonisten davorstellen. Parken Sie deshalb einen Wagen dicht am Tor und steigen Sie aus dem Wagen aus. Wenn das Tor offen steht, steigen Sie schnell in den Wagen und rasen in die Garage. Achten Sie aber darauf, dass Sie die fahrbaren Untersätze nicht zu dicht nebeneinander stellen. Sonst können Sie weder ein- noch aussteigen. Am besten positionieren Sie sie versetzt. REDAKTION

Cheats

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spiels ein, wenn Sie zu Fuß unterwegs sind. Die korrekte Eingabe wird



akustisch bestätigt. Die Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle.

Cheats	Wirkung
Gesundheit	Volle Lebensenergie
Gunsgunsguns	Alle Waffen
Ifiwerearichman	Geld-Bonus
Ilikedressingup	Ihre Spielfigur erhält ein anderes Aussehen.
Bangbangbang	Alle Autos explodieren
Giveusatank	Panzer fällt vom Himmel
Bangbangbang	Alle Autos explodieren
Cornerslikemad	Perfekte Fahreigenschaften
Anicesetofwheels	Nur Räder sichtbar
Morepoliceplease	Verfolgungsgrad erhöhen
Nopoliceplease	Verfolgungsgrad verringern
Ilikescottland	Bewölkter Himmel
Skincancerforme	Sonniges Wetter
Madweather	Regnerisches Wetter
Peasoup	Nebel
Itsallgoingmaaad	Fußgänger kämpfen miteinander
Weaponsforall	Fußgänger tragen Waffen
Nobodylikeme	Fußgänger greifen Sie an
Timeflieswhenyou	Spielgeschwindigkeit erhöhen
Turtoise	Spielgeschwindigkeit verringern

REDAKTION

EUROPA UNIVERSALIS 2

Drücken Sie während des Spiels F12, geben Sie die folgenden Cheats ein und bestätigen Sie die Eingabe mit Enter:

Difrules	Gott-Modus
Montezuma	Zusätzliche Dukaten
Pappenheim	Nebel des Krieges ein- und ausschalten
Polo	Handel optimieren
Pocahontas	Zusätzliche Kolonisten
Richelieu	Gegnerische Einheiten steuern
Swift	Zusätzliche Einwohner
Vatican	Zusätzliche Diplomaten
Tilly On/Off	Kriegserklärung ein/aus
Columbus	Alle Provinzen erforschbar
Dagama	Zusätzliche Händler
Drake	Bessere Schiffstechnologie
Cromwell	Verbesserte Infrastruktur
Gustavus	Bessere Technik an Land

REDAKTION

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Um die Cheat-Tasten zu aktivieren, müssen Sie während des Spiels die Konsole mit der Zirkumflex-Taste öffnen. Tippen Sie anschließend „exec cheats.cfg" ein und bestätigen Sie die Eingabe mit der Enter-Taste.

Taste	Wirkung
G	Sie erhalten alle Gegenstände
H	Volle Munition
J	Jetpack
F	Schutzschild
L	Extra-Leben
K	Suizid
I	Unverwundbar
P	Pause

REDAKTION

SUDDEN STRIKE 2

Die folgenden drei Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus. Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste. Neben der Minikarte erscheint ein Eingabefeld, in dem Sie die Cheats eingeben können. Wichtig: Speichern Sie vorher ab – die Cheats lassen sich nicht rückgängig machen.

Cheat	Wirkung
**omniscience	Die komplette Karte wird aufgedeckt.
**blitzkrieg	Die Mission ist sofort gewonnen.
**koenigstiger	Alle Spielereinheiten sind enorm stark.

REDAKTION

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Wählen Sie im Optionsmenü den Eintrag „Cheats" und geben Sie im Eingabefeld die folgenden Codes ein:

Cheats	Wirkung
Backdoor	Alle Cheat-Optionen aktivieren
Magicmissile	Alle Modi freischalten
Givemesomewood	Alle Decks für den gewählten Skater verfügbar
Pumpmeup	Zeigt die Statistiken für den gewählten Skater
Roadtrip	Alle Levels freischalten
Yohomies	Alle Skater freischalten
Peepshow	Alle Filme freischalten

REDAKTION

FIFA WM 2002

Wenn Sie einen Starspieler in der Mannschaft haben, versuchen Sie folgenden Trick: Laufen Sie mit ihm kurz hinter die Mittellinie und schießen Sie dann mit voller Kraft aufs Tor. Da die Torhüter meistens viel zu weit vor dem Kasten stehen, ist die Chance sehr hoch, einen Treffer zu erzielen. ALJOSHA KRÖGER

KURZ & KNACKIG

STIRB LANGSAM – NAKATOMI PLAZA

Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei autoexec.cfg (im Hauptordner) mit einem Texteditor. Suchen Sie dort den Eintrag „PlayerTakeDamage 1" und ändern Sie ihn in „PlayerTakeDamage 0". Damit wird die Spielfigur „unsterblich". MARKUS

DUNGEON SIEGE



Zu den Cheats der vergangenen Ausgabe gesellen sich vier weitere Mogeleien. Rufen Sie im Spiel mit Enter die Konsole auf. Geben Sie + ein, gefolgt von einem der Codes. Mit - und der entsprechenden Eingabe deaktivieren Sie den Cheat wieder.

Cheats	Wirkung
Sixdemonbag	Spieler erhält sechs Beschwörungsrollen
Shootall	Charakter greift automatisch an
Movie	Zeichnet das Spielgeschehen auf
Faertehbadgar	Erschafft magische Ausrüstung

REDAKTION

SCHIENE UND STRASSE

Geben Sie die folgenden Cheats während des Spiels ein.

Cheats	Wirkung
Idoalliwant	Gebäude umsonst bauen
Richricherme	Mehr Geld

REDAKTION

OPERATION BLOCKADE

Drücken Sie während des Spiels Enter. In die Eingabeaufforderung müssen Sie die folgenden Cheats eingeben und mit Enter bestätigen.

Cheats	Wirkung
Eat Your Spinach	Unverwundbar
Say Uncle	Mission gewinnen

REDAKTION

MONSTERVILLE

Die folgenden Cheats müssen Sie als Kommandozeile in Ihrer Desktopverknüpfung eingeben.

Cheats	Wirkung
/mapdesign	Level-Editor
/noai	Gegner-KI ausschalten

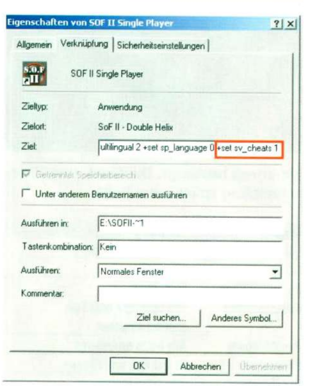
REDAKTION

ELDER SCROLLS: MORROWIND

Gehen Sie in Balmora zum nordöstlichen Wachturm (auf der Karte das Gebäude rechts oben). Dort finden Sie ein gutes Langschwert (Wert: 17.000). Es liegt auf dem Schrank ganz oben. Daneben steht die Wache, die auch die Treppe im Blick hat. Nehmen Sie den auf der Treppe aufgehängten Dolch und die Wache verfolgt Sie. Rennen Sie so schnell wie möglich nach unten, lassen Sie sich erwischen und zahlen Sie die zehn Münzen für das Verbrechen. Sprinten Sie sofort die Treppe hoch und schnappen Sie sich das Schwert vom Schrank, bevor die Wache wieder nach oben gekommen ist. FABIAN WINKHARDT

Die meisten Höhlen besitzen am Eingang eine Tür, hinter der Sie von einem starken Gegner erwartet werden. Da sich diese Kontrahenten nur schwer im ersten Anlauf erledigen lassen, können Sie einen kleinen Trick anwenden. Sobald Sie dem Gegner einigen Schaden zugefügt haben und Sie selber kaum noch Lebensenergie besitzen, verlassen Sie die Höhle wieder. Daraufhin wird der vorherige Abschnitt geladen, in den der Gegner Sie nicht verfolgt. Hier können Sie sich wieder frisch machen und gestärkt in den Kampf zurückkehren. So besiegen Sie den Widersacher Stück für Stück. GEORG WOLFFGANG

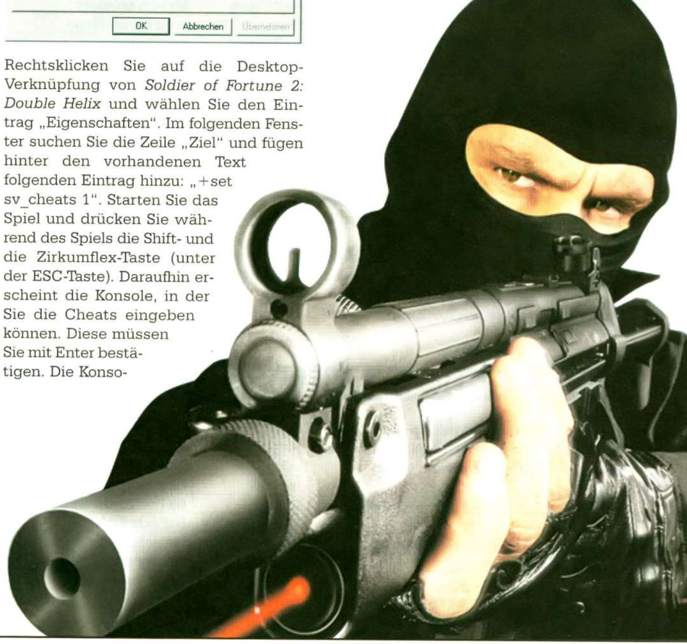
SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX



Rechtsklicken Sie auf die Desktop-Verknüpfung von *Soldier of Fortune 2: Double Helix* und wählen Sie den Eintrag „Eigenschaften". Im folgenden Fenster suchen Sie die Zeile „Ziel" und fügen hinter den vorhandenen Text folgenden Eintrag hinzu: „+set sv_cheats 1". Starten Sie das Spiel und drücken Sie während des Spiels die Shift- und die Zirkumflex-Taste (unter der ESC-Taste). Daraufhin erscheint die Konsole, in der Sie die Cheats eingeben können. Diese müssen Sie mit Enter bestätigen. Die Konsole schließen Sie durch erneutes Drücken der Shift- und der Zirkumflex-Taste.

Cheats	Wirkung
Give all	Alle Waffen
Give Armor	100 Prozent Rüstung
Give Health	100 Prozent Lebensenergie
God	Unverwundbar
Kill	Suizid
Noclip	Aufheben der Kollisionsabfrage

Raven 1 Im Hauptmenü erscheint ein Rabensymbol. Wenn Sie es anklicken, erscheint eine Liste, aus der Sie einen beliebigen Level wählen können. REDAKTION



GTA 3

Als kleiner Ganove ist es nicht einfach, dem organisierten Verbrechen eins auszuwischen. Auf den nächsten zehn Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie dennoch zu Ihrer Rache kommen.

Hinweis zur Komplettlösung

Diese Komplettlösung beschreibt nur jene Missionen, die die Handlung fortführen. Die Reihenfolge der Missionen kann variieren, je nachdem welche Aufträge Sie zuerst annehmen. Außer den hier aufgeführten gibt es noch weitere Aufträge, die Sie an Telefonzellen annehmen können.

Bonusmissionen

TAXI:

Transportieren Sie insgesamt 100 Fahrgäste. Wenn Sie das geschafft haben, wartet ein neues Modell des Taxis auf Sie, in der Nähe der Head-Radio-Station. Sie müssen die Gäste nicht am Stück transportieren, sondern können auch zwischendurch eine Pause machen.

TIPP 1: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'Spray-Garage, damit die Schäden am Taxi repariert werden. Fahren Sie aber nur dann dorthin, wenn Sie ein Zeitpolster haben und in der Nähe der Garage sind.

TIPP 2: Bei den Taximissionen zählt jede Sekunde. Wenn Sie einen Fahrgast ausgemacht haben, rasen Sie auf ihn zu und halten direkt neben ihm, so dass er gleich einsteigen kann. Setzen Sie Hand- und Fußbremse gleichzeitig ein, damit Sie schneller zum Stehen kommen. Halten Sie die Handbremse gezogen, bis der Fahrgast im Taxi ist. Auf diese Weise verhindern Sie, dass der Wagen wegrollt.

KRANKENWAGEN:

- Wenn Sie 35 Verletzte zum Krankenhaus transportieren, ohne eine Pause einzulegen, erscheint ein Herz-Symbol in Ihrem Versteck.
- Wenn Sie 70 Verletzte retten, erscheint ein Adrenalin-Symbol in Ihrem Versteck.
- Sobald Sie Level 12 erreichen, können Sie laufen, ohne dass Ihr Protagonist müde wird.

POLIZEI:

Machen Sie zehn Verbrecher dingfest und es erscheint ein Bestechungssymbol im Versteck. Für zehn weitere Ganoven erscheint ein weiteres. Das können Sie in allen Stadtteilen wiederholen, bis Sie alle sechs Bestechungssymbole besitzen.

FEUERWEHR:

Löschen Sie in jedem Stadtteil jeweils 20 Brände und es erscheint ein Power-up für den Flammenwerfer im Versteck.

Päckchen

In diesem Extrakasten erfahren Sie, welche Boni Sie für die Päckchen erhalten.

10 Päckchen – Pistole
20 Päckchen – Uzi
30 Päckchen – Granaten
40 Päckchen – Schrotflinte
50 Päckchen – Rüstung
60 Päckchen – Molotowcocktails
70 Päckchen – Ak-47
80 Päckchen – Präzisionsgewehr
90 Päckchen – M-16
100 Päckchen – Raketenwerfer

ALLGEMEINE TIPPS

Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen
Erledigen Sie die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen gleich zu Beginn des Spiels. Je weiter Sie in der Handlung voranschreiten, desto mehr Gegner haben Sie in Liberty City. Das bedeutet, dass der Bleigehalt in der Luft beträchtlich steigt und Sie die Missionen kaum schaffen können.

Wie verschaffe ich mir Platz auf der Straße?
Wenn Sie mit einem Kranken- oder Polizeiwagen unterwegs sind und das Martinshorn eingeschaltet haben, sollten Sie auf der Mitte der Straße fahren. So kommen Ihnen nicht die anderen Verkehrsteilnehmer ständig in die Quere.

Stadtrundfahrt
Machen Sie sich mit der Gegend vertraut. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, sollten Sie zuerst ausgiebig mit dem Wagen in der Stadt herumgondeln. Auf diese Weise lernen Sie die Abkürzungen kennen und können sich diese besser zunutze machen. Besonders zeitkritische Missionen lassen sich dann einfacher erledigen.

Wie zerstöre ich den Polizeihubschrauber?
Vergeuden Sie nicht Ihre Munition an Polizeihubschraubern. Diese lassen sich lediglich mit dem Raketenwerfer vom Himmel holen, den Sie erst später im Spiel erhalten.

Die leichten Damen
Die leichten Damen am Straßenrand können Ihnen zu einem Gesundheitszustand verhelfen, der weit über 100 Prozent hinausgeht. Fahren Sie mit Ihrem Wagen langsam am Straßenrand entlang, bis Sie neben einer solchen Dame stehen. Sie dürfen aber nicht in einem Polizeiwagen sitzen. Warten Sie, bis diese einsteigt, und fahren Sie mit Ihr zu einem Grünstreifen, der etwas abseits liegt. Nach einigen rhythmischen Bewegungen Ihres Wagens steigt Ihre Lebensanzeige auf maximal 125 Prozent.

Kostenlose Reparatur
Mit einem kleinen Trick können Sie Ihren Wagen reparieren, ohne dass Sie zu einer Pay'n'Spray-Garage fahren müssen. Parken Sie Ihren lädierten Wagen in der Garage Ihres Verstecks und speichern Sie Ihren Spielstand. Wenn Sie den Spielstand anschließend laden, steht das Auto im Top-Zustand in Ihrer Garage.

Die Rampen
Heizen Sie über jede Rampe und jeden Hügel, den Sie in der Gegend finden. Einige Sprünge bringen Ihnen die Super-Irrsinns-Sprung-Auszeichnung ein, für die Sie ordentlich Kohle kassieren.

G H I

PORTLAND



Legende:
1: Schrotflinte
2: Flammenwerfer
3: Uzi
4: Ak-47
5: „Toyz'n the Hood"-Van
B: Bestechungsgeld
L: Lebensenergie
W: Kugelsichere Weste
P: Päckchen
A: Adrenalin
M: Monsterstunt-Rampe
P1 Klettern Sie zuerst auf den niedrigen Teil der Mauer und laufen Sie anschließend über den Dreckhügel auf das Dach.
P2 Für die beiden Päckchen müssen Sie auf die Gleise der S-Bahn. Von dort aus gelangen Sie auf das jeweilige Dach.
P3 Gehen Sie die Treppe der gegenüberliegenden Halle hinauf. Vom Dach aus gelangen Sie mit einem Sprung auf das Vordach.

P8 Hinter der Dachschräge

P9 Das Dach des Radiosenders erreichen Sie nur, wenn Sie von den S-Bahn-Gleisen dorthin springen.

P10 Springen Sie auf die Mauer und balancieren Sie so weit, bis Sie über dem kleinen Dach stehen. Springen Sie von dort aus auf das nächste Dach.

P11 An dieser Stelle befindet sich der Eingang zum Tunnel. In der Mitte der Unterführung liegt das Päckchen.

P12 Fahren Sie mit dem Boot zu der kleinen Insel vor der Küste.

P4 Dieses Päckchen können Sie erst dann einsammeln, wenn Sie Zugang zur U-Bahn-Station haben.

P5 Diese beiden Päckchen befinden sich auf dem Dach gegenüber des Sex-Club-7. Dorthin gelangen Sie über die Treppe im Hinterhof.

P6 Das Dach erreichen Sie über eine Treppe im Innenhof.

P7 Fahren Sie durch die Fensterscheibe ins Innere des Gebäudes.

KOMPLETTLÖSUNG

PORTLAND

AUFTRÄGE VON LUIGI

Luigis Girls

Fahren Sie zur pinkfarbenen Markierung auf Ihrem Radar und stoppen Sie Ihren Wagen neben Misty, die vor dem Eingang des Krankenhauses schon auf Sie wartet. Sobald sie im Wagen sitzt, fahren Sie zurück zum Club.

Kein Spank für die Ladys

Schnappen Sie sich einen fahrbaren Untersatz und begeben Sie sich zur markierten Stelle. Steigen Sie nicht aus dem Wagen aus, sondern fahren Sie den Dealer um. Sobald Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, ist der Auftrag erfüllt.

Misty und der Mafioso

Fahren Sie zu Mistys Appartement und drücken Sie auf die Hupe. Sobald sie im Wagen sitzt, fahren Sie mit Ihr zur nächsten Markierung und parken den Wagen im blauen Kreis.

Pump-Action-Thriller

Holen Sie sich die Knarre vom Ammo-Nation und suchen Sie das Fahrzeug der Gangmitglieder. Rammen Sie den Wagen einige Male und lassen Sie von den beiden Gangstern das Profil Ihrer Reifen checken, sobald diese aus ihrem Wagen aussteigen.

Der Bullen-Ball

Kapern Sie ein Taxi, bevor Sie die Mission beginnen. Sobald die Zeit läuft, steuern Sie auf die leichten Damen zu und sammeln pro Fuhre drei Mädels ein. Fahren Sie diese dann zum Polizeiball. Sammeln Sie für einen Transport immer nur die Frauen ein, die dicht beieinander stehen, um keine Zeit zu verplempern.

AUFTRÄGE VON JOEY LEONE

Mike „Lips" letzte Lasagne

Borgen Sie sich Mikes Kiste aus und fahren Sie sie zu 8-Balls Garage. Dort wird der Wagen mit einer Bombe ausgerüstet. Wieder vor dem Restaurant machen Sie die Bombe scharf und verlassen das Auto. TIPP: Fahren Sie mit Mikes Wagen vorsichtig, da er sich schlecht steuern lässt. Falls Sie zu viele Beulen hineingefahren haben, müssen Sie mit der Kiste zu Pay'n'Spray fahren, um sie zu reparieren.

Adieu, „Chunky" Lee Chong

Lee Chong befindet sich in der Einkaufspassage von Chinatown, deren Zufahrten mit Pfeilern abgesperrt sind. Vor einer der Zufahrten



Bei der Mission „Schmutzige Wäsche" können Sie auch einen Pkw als Sperre auf die Straße stellen und einfach in den Transporter einsteigen.



Bei der Mission „Das Treffen bei Salvatore" können Sie unbehelligt eine Abkürzung nehmen, indem Sie mit der Limousine hinter den Häusern entlangfahren.

steht ein Kombi. Stehlen Sie ihn und fahren Sie den Wagen zu Schrott. Stürmen Sie anschließend die Passage. Der flüchtende Lee Chong hat nun keinen Fluchtwagen und ist eine leichte Beute für Ihren Kühlergrill. TIPP: Mit einem kleinen Trick gelangen Sie auch trotz der Absperrung mit einem Wagen in die Passage. Parken Sie einen kleinen Wagen vor den Pfeilern und rasen Sie mit einem großen Wagen über den kleinen. Wenn Sie genügend Geschwindigkeit haben, landen Sie auf der anderen Seite der Absperrung und können Lee Chong einfacher erledigen.

Der Geldtransporter

Organisieren Sie sich ein robustes Auto und eine Uzi und verfolgen Sie den Geldtransporter. Nehmen Sie ordentlich Anlauf, bevor Sie ihn rammen. Alternativ können Sie auch neben ihn fahren und ein paar Salven Ihrer Uzi auf ihn abfeuern. Sobald er stehen bleibt, können Sie einsteigen und ihn zur Garage im Hafen fahren. Sobald Sie in der Garage stehen, werden Sie nicht mehr von der Polizei verfolgt.

Ciprianis Chauffeur

Fahren Sie Cipriani zur Wäscherei. Warten Sie, bis er den Laden wieder verlässt, und fahren Sie ihn ohne Umwege nach Hause. Nun können Sie auch Aufträge von Cipriani entgegennehmen.

Der tote Passagier

Steigen Sie in den Wagen ein, der vor der Raststätte steht, und fahren Sie ihn zur Müllpresse. Sobald Sie in den Wagen einsteigen, werden Sie von den Forelli-Brüdern verfolgt. Fahren Sie deshalb die Hauptstraße entlang, um genügend Platz für Ausweichmanöver zu haben. Falls die Fahrzeuge der beiden Verfolger auf dem Weg zur Müllpresse noch nicht in Flammen aufgegangen sind, müssen Sie mit Waffengewalt nachhelfen. Am besten eignet sich dafür die Ak-47. Den Fundort sehen Sie auf der Karte.

Die Flucht

Holen Sie die Banditen ab und fahren Sie zur Bank. Parken Sie den Wagen parallel zum Bordstein, so dass Sie in Richtung Norden schauen. Wenn die Gangster wieder zurück sind, rasen Sie die Straße entlang und durch die kleine Gasse. Dort finden Sie eine Polizeimarke. Ihr Fahndungslevel muss bei null sein, damit Sie die Gangster in ihrem Versteck abliefern können.

AUFTRÄGE VON TONI CIPRIANI

Schmutzige Wäsche

Wichtig: Sie dürfen die Transporter nicht rammen. Versperren Sie ihnen stattdessen den Weg und steigen Sie in den Transporter ein. Nun ist es ein Leichtes, ihn zu zerstören.

Der Geldbote

Holen Sie sich zuerst eine kugelsichere Weste und fahren Sie dann zum Übergabeort. Nehmen Sie den Koffer und laufen Sie schnell zu dem Transporter, der einen Ausgang versperrt, und steigen Sie ein. Fahren Sie anschließend die Verfolger über den Haufen.

Das Treffen bei Salvatore

Nachdem Sie die ersten beiden Gangsterbosse abgeholt haben, parken Sie die Limo in Richtung Süden vor Tonis Haus. Sobald Toni im Wagen sitzt, geben Sie Gas und biegen bei der nächsten Straße links ab. Die Einfahrt zu Salvatores Anwesen wird durch zwei Transporter versperrt. Fahren Sie durch die kleine Lücke zwischen dem einen Transporter und dem rechten Torpfosten und parken Sie die Limo in der Garage.

Triaden und andere kleine Fische

Fahren Sie mit Tonis Männern nach Chinatown. Steigen Sie aus dem Wagen und laufen Sie in das abgesperrte Gebiet. Dort erledigen Sie den ersten Triadenboss. Kümmern Sie sich nicht um seine Schergen, sondern fahren Sie zum zweiten Boss. Diesen überrollen Sie mit Ihrem Gefährt. Bei der Fischfabrik fahren Sie einen Truck mit der Aufschrift „Belly-Up" durch das Tor. Auf der Rückseite der Fabrik nehmen Sie den letzten Triaden aufs Korn.

Explodierende Fische

Für diese Mission sind eine kugelsichere Weste und eine Schnellfeuerwaffe Pflicht. Steigen Sie in den Müllwagen bei 8-Balls Garage ein und lenken Sie ihn durch den Tunnel im Süden. Dies ist die kürzeste Route. Fahren Sie vorsichtig zur Fischfabrik und parken Sie den Müllwagen zwischen den beiden Gastanks.

AUFTRÄGE VON SALVATORE LEONE

Auf Piste mit Maria

Fahren Sie mit Maria zuerst zu Ihrem „Apotheker" und anschließend zur Party. Nach kurzer Zeit findet dort eine Razzia statt. Geben Sie also Gas, sobald Maria wieder in der Limo sitzt, und fahren Sie auf dem kürzesten Weg zu Salvatores Villa. Bonus: Steigen Sie beim Club aus der Limousine und schnappen Sie sich den Sportwagen vor dem Club. Fahren Sie den Wagen in Ihre Garage und kehren Sie zur Party zurück. Dieser Sportwagen eignet sich hervorragend für die Rennen.

Curlys Geheimkontakte

Beschaffen Sie sich ein Taxi, bevor Sie diese Mission antreten. Fahren Sie zum Nachtclub und parken Sie direkt hinter dem Taxi, das Curly zum Hafen fahren soll. Mit etwas Glück steigt er in Ihr Taxi ein, mit dem Sie ihn dann zum Hafen fahren. Auf diese Weise sparen Sie sich die lästige Verfolgungsjagd.

Der Bombenanschlag

Sie machen es sich wesentlich leichter, wenn Sie einen Truck auf die Gangway fahren, die zum Tanker hinaufführt. Durch dieses Hindernis wird 8-Ball aufgehalten, so dass Sie wesentlich mehr Zeit haben, die Jungs vom Kartell mit dem Scharfschützengewehr zu erledigen. Eine gute Scharfschützenposition haben Sie vom Dach der Lagerhalle aus, die Sie über die Treppe erreichen.

Der letzte Wunsch

Sobald Sie die Nachricht über Ihren Pager erhalten haben, sollten Sie der Aufforderung sofort folgen.

STAUNTON ISLAND

AUFTRÄGE VON ASUKA KASEN (TEIL 1)

Sayonara Salvatore

Für diese Mission brauchen Sie eine Uzi. Parken Sie ein paar Meter vom Club entfernt. Sobald die Uhrzeit erreicht ist, an der die Gangster den Nachtclub verlassen, fahren Sie vor den Eingang und halten die Uzi aus dem Fenster. Halten Sie den Abzug so lange gedrückt, bis alle Gangster erledigt sind.

Unter Überwachung

Für diese Mission benötigen Sie ein Scharfschützengewehr und einige Granaten. Erledigen Sie erst die beiden Gauner im Park. Anschließend fahren Sie in die Nähe des Vans und werfen zwei Granaten. Beim Casino nehmen Sie die Gegner auf den Balkonen mit dem Präzisionsgewehr aufs Korn. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie einige M16 am Fuße des Hochhauses einsammeln. Eine gute Scharfschützenposition haben Sie auf dem Casino.

Der Paparazzo

Steigen Sie in das Polizeiboot beim nächsten Pier und steuern Sie das Schiff des Paparazzo an. Nach ein paar Salven aus der Bordkanone sinkt der Fotograf samt Gefährt auf den Grund des Flusses.

Zahltag für Ray

Bevor Sie diesen Auftrag annehmen, sollten Sie einen Yakuza-Sportwagen direkt vor Asukas Appartement parken. Sobald die Unterredung beendet ist, müssen Sie insgesamt vier Telefonzellen ansteuern und den Hörer abnehmen. Fahren Sie zügig, aber nicht wie ein Irrer.

V-Mann Tanner

Steigen Sie in den Yakuza-Wagen und legen Sie eine Uzi ins Handschuhfach. Fahren Sie zu der Markierung auf dem Radar und heften Sie sich an Tanners Fersen, sobald er losfährt. Bringen Sie sich neben seinem Wagen in Position, wenn er auf einer langen Geraden fährt. Zücken Sie dann die Maschinenpistole und perforieren Sie die Karosserie von Tanners Wagen. Achten Sie darauf, dass Sie Tanners Wagen nicht vorher berühren, da Ihr Fahndungslevel sonst auf vier Sterne steigt und die Hölle ausbricht.

AUFTRÄGE VON KENJI KASEN

Die Befreiung des Kenbu

Erbeuten Sie einen Polizeiwagen und lassen Sie ihn von 8-Ball mit einem Sprengsatz versehen. Fahren Sie anschließend zur Polizeistation und stellen Sie den Polizeiwagen in den Kreis. Nachdem Sie die Bombe scharf gemacht haben, setzen Sie sich in den Enforcer und fahren zu dem Loch in der Mauer. Mit dem Kenbu auf dem Rücksitz rasen Sie zum Parkhaus vor der Pay'n'Spray-Garage und wechseln das Gefährt. Anschließend lassen Sie den Wagen umlackieren.

Grand Theft Auto

Leihen Sie sich einen Sportwagen, bevor Sie diesen Auftrag annehmen. Insgesamt müssen Sie drei Fahrzeuge entwenden, die an verschiedenen Orten in Staunton Island geparkt sind. Die Fahrzeuge werden durch weinrote Punkte markiert und die Garage durch einen lila Punkt. Rasen Sie zuerst zu dem Punkt im Westen und knacken Sie dort den Sportwagen. Versuchen Sie nicht, den Wagen ohne Schrammen zur Garage zu fahren. Dadurch verplempern Sie zu viel Zeit. Achten Sie allerdings darauf, dass Ihr Gefährt nicht explodiert. Kleinere Schäden können Sie im Pay'n'Spray direkt neben der Garage beheben lassen, so dass Sie keinen Umweg fahren müssen.

Der Jamaika-Deal

Für diese Mission benötigen Sie eine Uzi und reichlich Munition. Fahren Sie zum zweistöckigen Parkhaus, das sich in der Nähe Ihres Unterschlupfes befindet. Dort brauchen Sie sich nur an die Kreuzung zu stellen und abzuwarten, bis ein weinroter Wagen mit weißem Verdeck aufkreuzt. Weitere Merkmale der Yardie-Autos sind ein Rastafari hinterm Steuer und Plüschbezüge im Jaguar-Look. Kapern Sie einen Yardie-Wagen und holen Sie den Kontaktmann ab. Fahren Sie dann zum Krankenhausparkplatz und drücken Sie auf die Hupe. Die Kolumbianer erledigen Sie mit der Uzi aus dem Auto heraus. Nach der Schießerei nehmen Sie den Koffer an sich. Vergessen Sie aber nicht, die beiden Geländewagen der Kolumbianer zu zerstören. Zum Schluss fahren Sie zum Casinoparkplatz.

Die Gang

Für diese Mission benötigen Sie entweder einige Granaten oder Molotowcocktails. Holen Sie die ersten beiden Koffer ab. Den dritten müssen Sie der Gang in Portland abnehmen. Sie stehen im Park, in der Nähe des Pay'n'Spray. Fahren Sie nicht zu dicht heran, sondern steigen Sie aus dem Wagen und bringen Sie sich in Wurfdistanz. Werfen Sie dann entweder Granaten oder Molotowcocktails in rauhen Mengen. Die restlichen Hoods erledigen Sie mit einer Schnellfeuerwaffe. Nehmen Sie anschließend den Koffer an sich und bringen Sie ihn zum Casinoparkplatz.

Die Abrechnung

Ihre Aufgabe ist es, acht Dealer der Yardie-Gang aus dem Weg zu räumen. Obwohl keine Zeit abläuft, ist diese Mission zeitkritisch. Wenn Sie nicht schnell genug sind, verschwinden die Dealer nach und nach. Schnappen Sie sich also das erstbeste Auto und jagen Sie die Yardies. Achten Sie darauf, dass Sie



STAUNTON ISLAND

P1: Laufen Sie die Treppe des angrenzenden Gebäudes hinauf und springen Sie auf das Vordach.

P2: Fahren Sie in die Tiefgarage.

P3: Auf der Fußgängerbrücke

P4: Auf dem Dach des Casinos

P5: Im zweiten Stock des Geschäfts. Fahren Sie durch die Fensterscheibe.

P6: In der Tiefgarage das AM-Gebäudes

P7: Auf dem Dach des AM-Gebäudes. Laufen Sie die Treppe an der Ecke des Gebäudes hinauf.

P8: Auf dem Hinterhof des Polizeigebäudes. Das Tor öffnet sich nur, wenn Sie sich mit einem Polizeiwagen davor stellen.

Legende:

1: Schrotflinte
2: Molotowcocktail
3: Ak-74
4: „Toyz'n the Hood"-Van

B: Bestechungsgeld
L: Lebensenergie
W: Kugelsichere Weste
P: Päckchen
A: Adrenalin
M: Monsterstunt-Rampe


P13 Fahren Sie in den Tunnel. An dessen Ende liegt des Päckchen.
P14 Springen Sie von der Brückenzufahrt auf das niedrige Dach.
P15 Auf der zweiten Ebene des Parkhauses
P16 In einer Garage, schräg gegenüber der Pay'n'Spray-Garage
P17 In einer Garage des kolumbianischen Hauptquartiers. Das Tor öffnet sich nur, wenn Sie mit einem Cruiser des Kartells vorfahren.
P18 Im Erdgeschoss des Rohbaus, in der hinteren Ecke
P19 Im ersten Stockwerk des Rohbaus, in einem kleinen Raum
P20 Laufen Sie auf einer der Seitenstreben hinauf. Auf der Mittelstrebe müssen Sie zum Päckchen balancieren.
P21 Stellen Sie einen Krankenwagen vor das Vordach des Krankenhauses, um zu dem Päckchen zu gelangen.
P9 In der Unterführung des Polizeiparkplatzes
P10 Auf einer Anlegestelle am Pier
P11 Unter der Brücke im Park
P12 Diese Päckchen erreichen Sie erst dann, wenn die Brücke repariert wurde. Springen Sie auf die Trennwand zwischen den beiden Fahrbahnen und fahren Sie mit der Brücke nach oben.
B
B
P
P17
P
W
2
B
P
P21
P
P16
W
L
P18
P19
P20

G

SHORESIDE VALE





nicht kreuz und quer durch die Stadt fahren, sondern suchen Sie immer nach dem, der Ihrem Standort am nahesten ist. Sobald die Yardies Sie sehen, eröffnen diese das Feuer mit ihren Uzis. Wechseln Sie deshalb immer rechtzeitig den Wagen, bevor er explodiert, oder holen Sie sich gleich den Enforcer vom Polizeiparkplatz.

AUFTRÄGE VON RAY MACHOWSKI (TEIL 1)

Das Schweigen des Verräters

Mit einem kleinen Trick ist dieser Auftrag relativ einfach. Stopfen Sie sich einige Granaten in die Taschen und fahren Sie zum Zeugenschutzhaus. Dort suchen Sie sich einen Van oder Transporter und stellen ihn direkt vor das Garagentor unter dem Fenster. Werfen Sie eine Granate durch das Fenster. Passen Sie aber auf, dass Sie sie nicht gegen die Wand werfen, so dass die Granate abprallt und Sie Schaden nehmen. Sobald das Zimmer in die Luft geflogen ist, öffnet sich das Garagentor. Da Sie aber ein Fahrzeug vor dem Tor geparkt haben, können die Gegner nicht entwischen. Werfen Sie eine weitere Granate, damit der Transporter in die Luft fliegt.

Das Waffenarsenal

Für diesen Auftrag benötigen Sie unbedingt Granaten. Fahren Sie zur Markierung und bugsieren Sie – gleich nach dem Gespräch – den Lkw vor das Tor. Greifen Sie sich anschließend die Waffen neben den Sandsäcken. Verschanzen Sie sich zwischen den Containern und behalten Sie den schmalen Gang neben der Piermauer im Auge. Wenn Sie alle Gegner aus dieser Richtung erledigt haben, werfen Sie einige Granaten oder Molotowcocktails über den Zaun zu den restlichen Kolumbianern. Zum Schluss parken Sie den Lkw vor dem Container und stellen einen Pick-up daneben. Über die beiden Fahrzeuge gelangen Sie auf den Container, auf dem der Raketenwerfer liegt.

Brennende Beweise

Knacken Sie zuerst einen Yakuza-Wagen. Sie finden einen bei Asukas Appartement oder vor dem Casino. Nehmen Sie dann die Verfolgung auf. Sobald Sie den Pick-up rammen, fällt jeweils ein Beweisstück von der Ladefläche. Steigen Sie nach der Kollision sofort in die Eisen und warten Sie, bis das Beweisstück auf der Straße liegt. Geben Sie dann wieder Vollgas und fahren Sie über die Beute. Bei der Kollision steigt Ihr Fahndungslevel um zwei Sterne. Mit dem schnellen Yakuza-Wagen verschwinden die Gesetzeshüter aber schnell im Rückspiegel.

Tödliche Bootsfahrt

Fahren Sie zu Asukas Appartement und gehen Sie zum zweiten Pier. Dort liegt ein Polizeiboot vor Anker, das Sie sich kurz ausborgen. Fahren Sie dann zum Leuchtturm vor Portland und jagen Sie den „Dynamit-Fischer" mit Ihren Bordkanonen. Verwenden Sie kein Dauerfeuer, da die Kanonen nach kurzer Zeit heiß werden und eine Feuerpause einlegen. Nach zwei Runden um den Tanker wirft die Zielperson explosive Fässer über Bord – also Augen auf im Bootsverkehr.

Der gepanzerte Zeuge

Auch bei dieser Mission sollten Sie eine Uzi im Handschuhfach haben. Spüren Sie den Krankenwagen auf und verwandeln Sie ihn in einen Schweizer Käse. Nach kurzer Zeit fällt der Kronzeuge auf die Straße. Fahren Sie ihm einige Male die Verbände „glatt", bis die Mission erfüllt ist.

AUFTRÄGE VON DONALD LOVE (TEIL 1)

Die Befreiungsaktion

Fahren Sie nach Fort Staunton und entern Sie einen blauen Pick-up des Kartells. Mit diesem gelangen Sie in das Hauptquartier der Kolumbianer. Doch bevor Sie das Gelände betreten, werfen Sie zuerst einige Granaten in den Hof. Den restlichen Kolumbianern verpassen Sie ein hübsches Profilmuster Ihrer Reifen. Wenn Sie schon stark angeschlagen sind, sollten Sie sich nach Lebensenergie und einer kugelsicheren Weste umschauen. Anschließend öffnen Sie nacheinander die Garagentore, bis Sie die Geisel gefunden haben. Passen Sie aber auf, dass Sie nicht aus Versehen den Chinesen abknallen.

Das Kenji-Komplott

Organisieren Sie sich erneut einen Pick-up der Kolumbianer. Fahren Sie ins Parkhaus. Auf der vorletzten Etage rasen Sie die rechte Rampe hinauf und überrollen Kenji, der zwischen den geparkten Fahrzeugen steht. Wenn das erledigt ist, fahren Sie über die Stunt-Rampe und verlassen den Bezirk, um die Mission zu beenden.

Nächtlicher Fischzug

Obwohl diese Mission zeitkritisch ist, brauchen Sie sich um die Zeit keine allzu große Sorgen zu machen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, beginnt das Flugzeug seine Päckchen abzuwerfen. Kapern Sie das Boot der Küstenwache bei Asukas Appartement und sammeln Sie die Päckchen ein, die auf der Wasseroberfläche schwimmen. Am Ende besitzen Sie einen Fahndungslevel von fünf Sternen. Legen Sie deshalb mit dem Boot bei Asukas Pier an und steigen Sie in den Yakuza-Wagen. Von hier aus ist es kein weiter Weg zur Pay'n'Spray-Garage.

SHORESIDE VALE

AUFTRÄGE VON DONALD LOVE (TEIL 2)

Der Flughafen-Coup

Für diesen Auftrag sollten Sie sich unbedingt ein Scharfschützengewehr vom Ammu-Nation-Laden kaufen. Damit knipsen Sie zuerst die Kartell-Jungs im Hangar und anschließend die auf der Baustelle aus. Aus dem ersten Stockwerk des Rohbaus können Sie weitere Kolumbianer ausschalten. Außerdem finden Sie hier Lebensenergie und eine kugelsichere Weste.

Bodyguard-Action

Organisieren Sie sich ein schweres Gefährt und fahren Sie zu dem geparkten Securicar. Nachdem es losgefahren ist, bleiben Sie einfach stehen und warten, bis die Nachricht kommt, dass Sie den Ausgang des Tunnels sichern sollen. Fahren Sie dann zum Ende des Tunnels. Wenn der Transporter seinen Weg fortsetzt, bleiben Sie wieder stehen und warten, bis die Mission abgeschlossen ist. Falls dieser Trick nicht funktioniert, müssen Sie den Transporter verfolgen und darauf achten, dass die Kolumbianer den Sicherheitswagen nicht zerstören.

Lockvogel

Steigen Sie in den Transporter ein und fahren Sie über die Schnellstraße zur Brücke, die nach Staunton Island führt. Dort fahren Sie in das Parkhaus. Im zweiten Stock sind Sie vor den Einsatzwagen und dem Helikopter sicher. Achten Sie bei Ihrer Tour auf die Panzer. Sobald Sie einen berühren, geht Ihr fahrbarer Untersatz sofort in Flammen auf. Parken Sie am Ende den Transporter in Ihrer Garage. Sie werden ihn bei einem späteren Einsatz brauchen.

AUFTRÄGE VON RAY MACHOWSKI (TEIL 2)

Im Fadenkreuz

Sie brauchen einen schnellen Wagen für diese Mission. Fahren Sie zum Tunneleingang im Norden von Staunton Island. Bei der ersten Abzweigung fahren Sie nach links und bei der nächsten wieder links. Der Tunnel führt Sie direkt zum Flughafen. Mit dem Schlüssel fahren Sie zu Rays Garage und überführen den kugelsicheren Wagen zu Ihrem Versteck.

AUFTRÄGE VON ASUKA KASEN (TEIL 2)

Der Köder

In Shoreside Vale müssen Sie die lila Punkte zum gelben Punkt locken. Einfacher, aber zeitaufwendiger ist es, wenn Sie die Fahrzeuge einzeln zum gelben Punkt lotsen. Sobald Sie auf den Hof fahren, sollten Sie sich in der Ecke verstecken, in der auch die Rampe steht. Asukas Schergen erledigen den Rest. Nehmen Sie aber vorsichtshalber etwas Großkalibriges zur Hand, falls Sie eingreifen müssen.

Espresso-2-Go

Fahren Sie mit einem schnellen Wagen die Bezirke der einzelnen Stadtteile ab. Wenn sich in einem Stadtteil ein Kaffeestand befindet, erscheint er auf dem Radar. Greifen Sie aber keinen Kaffeestand an, bevor Sie nicht alle neun Stück auf dem Radar haben. Wenn Sie alle Stände entdeckt haben, starten Sie Ihre Säuberungsaktion. Erst fünf in Portland, dann zwei auf Staunton Island und abschließend die letzten beiden in Shoreside Vale.

Der Abfangjäger

Fahren Sie zu dem Boot und setzen Sie zur Landebahn über. Dort gehen Sie bei der Rampe vor Anker und erledigen die Kolumbianer. Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, feuern Sie. Sammeln Sie anschließend die Päckchen ein, die verstreut auf der Landebahn liegen. Fahren Sie mit dem Boot zurück nach Staunton Island und statten Sie Asuka einen Besuch ab.

AUFTRAG VON CATALINA

Die Übergabe

Nach der Zwischensequenz schnappen Sie sich sofort die Waffe des Kolumbianers und erledigen die restlichen Gangster, während Sie zur Garage laufen. Neben einer kugelsicheren Weste steht dort auch ein Wagen, mit dem Sie die Flucht antreten. Folgen Sie nicht dem Hubschrauber, sondern fahren Sie zuerst zum Versteck und decken Sie sich mit Waffen ein. Fahren Sie anschließend zum Staudamm. Dort räumen Sie die erste Straßenblockade aus dem Weg. In der Kurve finden Sie ein Präzisionsgewehr. Damit nehmen Sie die restlichen Gegner aufs Korn und arbeiten sich bis zur Treppe des Landeplatzes vor. Dort angekommen, nehmen Sie ein Schnellfeuergewehr in die Hand und knallen die Wachen ab, die Maria als Geisel halten. Passen Sie aber auf, dass Sie nicht versehentlich auf Maria schießen. Zum Schluss heben Sie den Raketenwerfer auf und holen den Helikopter vom Himmel.

LARS THEUNE

Spiderman: The Movie Game

„Ich glaub, ich spinne!" Activisions Spiel mit dem Superhelden im rotblauen Netz-Latex-Kostüm bietet nicht nur ungewöhnliche „Waffen", sondern verlangt dem Spieler auch eine Menge Geschick ab.

DIE SPINNE AUF DER JAGD

Wenn Sie als Spiderman unterwegs sind, müssen Sie vor allem eines lernen: räumliches Denken. Damit Sie ein besseres Gefühl dafür bekommen, was Sie alles im Spiel erwartet, beschreiben wir alle versteckten Secrets und Kombos im Spiel.

SEARCH FOR JUSTICE



Kombo (Bild 1)

Neben der Kombo-Spinne direkt unter Ihrem Startplatz gibt es noch eine weitere. Schwingen Sie sich zum Bortolux-Gebäude. Von dort hopsen Sie in Richtung Werbeschild „Latvania". Die Kombo Web Hit befindet sich drei Häuser weiter auf dem Dach. Sie ist gut zwischen den Lüftungskästen versteckt.

Secret (Bild 2)

Schwingen Sie sich vom Start aus nach links auf das hohe Gebäude.



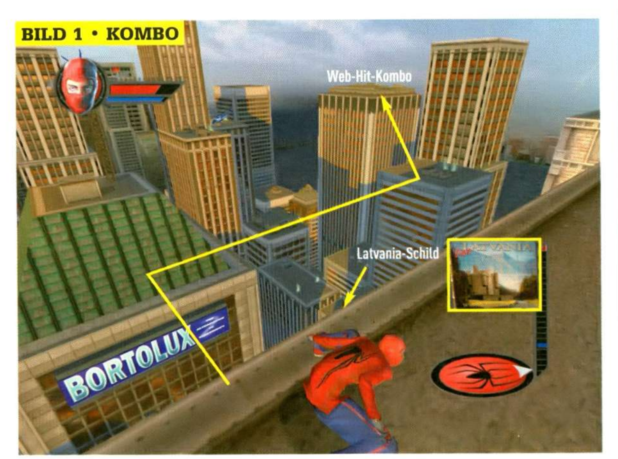
BILD 2 • SECRET

Dort hören Sie eine Frau um Hilfe rufen. Im Gespräch stellt sich heraus, dass ihre Geldbörse gestohlen wurde. Ganz in der Nähe befindet sich ein Hochhaus mit einem „Latvania"-Werbeschild. Dort oben finden Sie den gesuchten Geldbeutel, bewacht von zwei Gangstern.

Missionstipps

Begeben Sie sich nicht zu früh zum Levelende (Lagerhaus). Wenn Sie alle Boni kassieren wollen, müssen Sie al-

BILD 1 • KOMBO



Im Netz der Spinne

Raketenwerfer oder Sturmgewehre suchen Sie in diesem Action-Spektakel vergeblich. Peter Parker hat Besseres zu bieten – wenn Sie richtig damit umgehen.



Wenn zwischen Ihnen und einem Gegner ein Abgrund ist, ziehen Sie ihn mit einem gekonnten Web-Yank in die Tiefe. Kämpfen Sie gegen eine Übermacht, können Sie den klebrigen Strahl auch an der Decke hängend einsetzen, um nach und nach die Bösewichter durch die Gegend zu schleudern.



Die vielen Gegenstände in den Levels sind keineswegs zur Zierde da. Viele der Gegner gehen schon nach ein bis zwei Treffern Ihrer Wurfgeschosse zu Boden. Bei explosiven Gegenständen (zum Beispiel Fässern) dürfen Sie aber nicht zu nahe am Ziel stehen, da Sie sonst Schaden nehmen.



Nicht ganz einfach, aber effektiv. Springen Sie einem Gegner ins Genick und geben Sie ihm Saures. Vorsicht – die Gegner laufen meistens gegen eine Wand, um Sie abzuwerfen.



Das Verschießen von Netzgeschossen ist sehr wirksam, kostet Sie aber eine Menge Netzflüssigkeit. Setzen Sie diese Waffe besser nur ein, wenn genügend blaue Spinnen im Level sind, um „nachzutanken".

S



BILD 3 • SECRET

BILD 4

le Gegner aufspüren und besiegen. Klappern Sie daher sämtliche Gebäudedächer ab. Sie können in der ersten Mission 16 Bösewichter vermöbeln.

WAREHOUSE HUNT

Secret (Bild 3)
In dem Raum mit den Holzkisten in der Nische krabbeln Sie nach hinten durch zur Secret-Area.

Missionstipps (Bild 4)
Schnappen Sie sich die Kombo Backflip-Kick und springen Sie hinter der Tür sofort an die Decke. Bleiben Sie in der Autohalle im Schatten und krabbeln Sie zur Unterseite des Metallstegs. Warten Sie, bis kein Gangster an der Tür ist, und gehen Sie in den nächsten Raum. Wenn der erste Kampf vorbei ist und Sie um den Lkw herumgehen, springen Sie blitzschnell an die Decke, um nicht überfahren zu werden.

BIRTH OF A HERO

Kombo + Secret (Bild 5)
Im Lüftungsschacht springen Sie nicht in die erste mögliche Öffnung, sondern krabbeln den Schacht weiter bis zur zweiten. Jetzt müssen Sie schnell sein. Springen Sie runter, machen Sie ein bis zwei Schritte vorwärts, springen Sie wieder an die Decke und kriechen Sie an der Wand rechts entlang. Die Goldspinne (gleichzeitig das Secret) ist hinter der braunen, verschlossenen Tür. Wenn Sie entdeckt werden, finden Sie statt der Spinne nur weitere Gegner vor und verlieren den Stealth-Bonus für diese Mission.

Missionstipps (Bild 6)
Aktivieren Sie in dem Gang mit dem Dampf die Zielkamera und visieren Sie die hintere Wand an. Warten Sie, bis der Dampf kurzzeitig aufhört, und fetzen Sie per Web-Zip durch den Gang.

Wo ist der Schlüssel?
Sie müssen es in der großen Halle mit den Gegnern aufnehmen. Einer von ihnen besitzt den Schlüssel für die Tür mit dem rot blinkenden Licht.

Boss-Kampf
Der Mörder Ihres Onkels ist immun gegen Netz-Attacken. Lauern Sie ihm am besten an der Decke hängend auf, springen Sie auf ihn drauf und wenden Sie ein oder zwei Kombo-Schläge an. Springen Sie wieder blitzschnell an die Decke und wiederholen Sie die Attacken.

OSCORP'S GAMBIT

Missionstipps (Bild 7)
Trotz des Kompasses ist der rote Luftballon kaum auszumachen. Landen Sie nach der ersten Aufgabe auf einem Hausdach und blicken Sie sich um. Bevor Sie zum nächsten Checkpoint schwingen, schauen Sie sich in Ruhe nach den Plätzen um, wo Sie Lebenspunkte und Netzflüssigkeit erhalten. Sie werden sie noch brauchen.

Die lästigen Roboter (Bild 8)
Pfui Spinne – die lästigen Bots kommen in mehreren Angriffswellen. Die effektivste Attacke ist ein kräftiger Flug-Tritt. Verweilen Sie auf keinen Fall zu lange auf einem Dach,

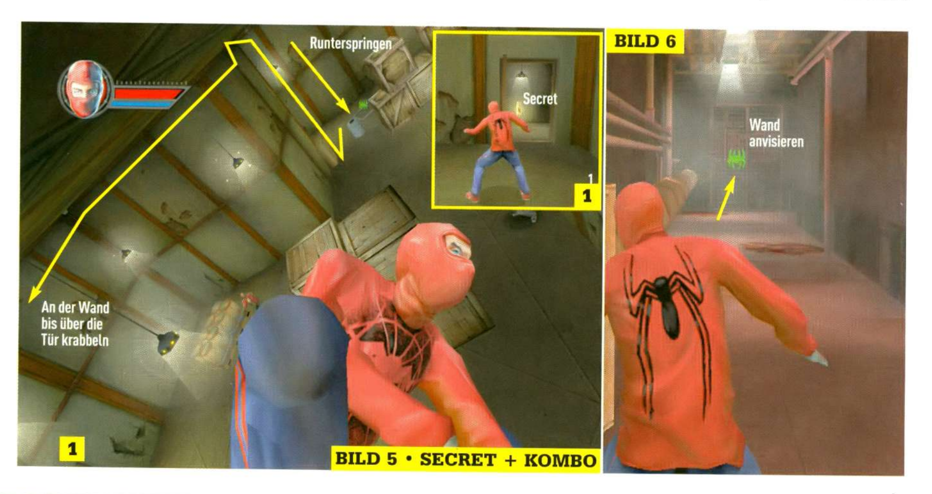


BILD 5 • SECRET + KOMBO

BILD 6







sonst werden Sie schnell zusammengeschossen.

THE SUBWAY STATION

Missionstipps
Die Polizisten zu beschützen, ist kein Problem, da die Jungs etliche Treffer einstecken können. Wenn Sie den Zivilisten schützen sollen, ist Eile angesagt. Flitzen Sie zuerst zu ihm und beseitigen Sie den dortigen Mob. Den Nullchecker mit dem Handy holen Sie mit einem Netzschwung gekonnt von seiner Position, sonst kann er seine nächste Telefonrechnung nicht mehr zahlen.

CHASE THROUGH THE SEWER

Kombo + Secret (Bild 9)
Wenn Sie das Ventilrad wieder eingesetzt haben und durch die Röhre gekrochen sind, schauen Sie in der Kammer nach oben. Dort ist in einem Raum ein Schalter. Drücken Sie ihn und kehren Sie in die Halle mit dem Ventilrad zurück. Unten im Becken ist jetzt ein Durchgang offen. Dahinter befindet sich die Secret-Area mit der Kombo-Spinne.

SHOWDOWN WITH SHOCKER

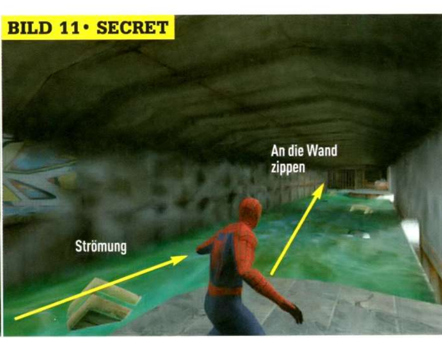
Wie entgehe ich den Schockwellen? (Bild 10)
Am sichersten ist die Methode, bei der Sie sich in die Zwischenräume der Tunnels zippen. Benutzen Sie dafür am besten die Zielkamera, um punktgenau Ihren Netzstrahl verschießen zu können.

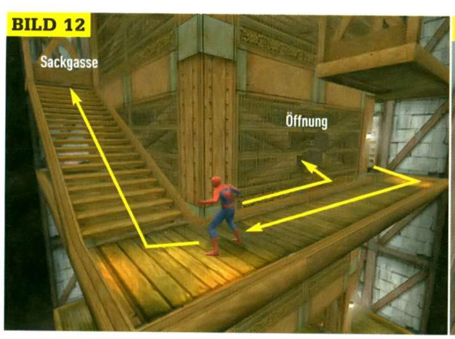
An den Tunneldecken erkennen Sie rote Lampen – darunter befindet sich immer ein Zwischenraum, in dem Sie Shocker nicht erwischt.

Secret (Bild 11)
Wenn Sie den Hebel für den grauen Waggon ziehen, müssen Sie sich sputen. Flitzen oder zippen Sie die Treppe hoch – die Kombo-Spinne schwimmt durch den Kanal. Springen Sie schnell darauf oder benutzen Sie Ihren Netzstrahl, um zum Ende des Kanals zu gelangen und dort die Spinne abzugreifen.

Shocker besiegen
Bleiben Sie dem Boss nahe auf den Fersen, damit er möglichst keine Schockwellen einsetzen kann. Benutzen Sie die Gegenstände im Raum, um sie auf Shocker zu werfen – damit richten Sie gehörig Schaden an.









VULTURE'S LAIR

Missionstipps (Bild 12)

Hier wird Ihre Orientierung stark strapaziert. Wenn Sie im Treppenhaus auf vermeintliche Sackgassen stoßen, halten Sie nach Öffnungen in der Mitte Ausschau. Sie müssen des Öfteren wieder ein Stück nach unten klettern, um an einer anderen Seite des Turms auf einen Durchgang zu stoßen, hinter dem es wieder aufwärts geht. Achten Sie auf Vultures Granaten. Sie sprengen einige Treppenteile weg, so dass neue Abschnitte im Turm zugänglich werden.

Wie entgehe ich den Minen?

Rennen oder schwingen Sie sich schnell an den Haftminen vorbei. Gefährlicher sind die Spinnenminen. Wenn diese sich zu Ihnen hinseilen, lassen Sie sich schnell fallen und zippen weiter.

Was mache ich bei dem Feuer im Treppenhaus? (Bild 13)

Blicken Sie sich genau um – es gibt einige Lücken, durch die Sie blitzschnell zippen können. Achten Sie dabei auf den schwingenden Balken und kommen Sie ihm nicht zu nahe.

VULTURE ESCAPES

Missionstipps

Spielen Sie den Level ein paar Mal – Sie werden feststellen, dass Vulture immer die gleichen Routen fliegt. Nutzen Sie dies aus, um einige Abkürzungen durch die Häuserschluchten zu nehmen. Wenden Sie abrupte Richtungswechsel im freien Sprung an, um langwierige Schwingmanöver zu vermeiden.

AIR DUEL WITH VULTURE

Kombo (Bild 14)

Es gibt zwei Kombo-Spinnen in diesem Level. Sie können sie nur während des Kampfes einsammeln. Sobald Vulture besiegt ist, endet die Mission. Die erste befindet sich auf einem der Vorsprünge. Sobald Vulture zur Landung ansetzt, um sich zu erholen, haben Sie kurz Zeit, sich die Spinne zu holen.

Kombo (Bild 15)

Die zweite Spinne können Sie sich erst holen, wenn das Gewitter vorbei ist, da Sie sonst vom Blitz erschlagen werden. Sie befindet sich auf der Turmspitze. Nutzen Sie wieder eine Zwischenlandung von Vulture aus und beeilen Sie sich. Benutzen Sie Ihren Web-Zip, um schneller voranzukommen. Das letzte Stück zur Spitze müssen Sie kriechen.

Missionstipps

Vulture ist verdammt schnell. Lassen Sie die Zielkamera aktiviert, springen Sie in der Luft um 180 Grad herum und attackieren Sie ihn am besten mit Fausthieben in der Luft. Netzgeschosse sind zwar sehr effektiv, kosten aber eine Menge Netzflüssigkeit. Wenn Sie es richtig gut anstellen, können Sie sogar auf seinen Schultern landen und ihn dann bearbeiten. Sobald er auf dem Sims landet, um sich zu erholen, schwingen Sie sich zu ihm und verpassen ihm schnell einige Kombos. Machen Sie nicht den Fehler, zu lange auf dem Gebäude zu verweilen, da Vulture schnell die Oberhand gewinnt. Schwächen Sie ihn wieder in der Luft mit Fausthieben oder Netz-Geschossen. Spinnen zum „Nachtanken" finden Sie auf den Wasserspeiern und Simsen des Gebäudes.

DIE LETZTEN BEIDEN SECRETS

Secret

Machen Sie in der Mission „Correlled" einen kurzen Abstecher zur Rampe, die vom zweiten aufs dritte Parkdeck führt. Die rote Spinne dort an der Wand ist das Secret. Wenn Sie den Level „Breaking and Entering" spielen, klappern Sie die Fahrstühle ab. Im linken finden Sie wieder eine rote Spinne – das Secret wird beim Aufnehmen nicht als solches angezeigt, erscheint aber im Debriefing. STEFAN WEISS



Morrowind

Darauf hat die ganze Rollenspielewelt gewartet – und das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen. Die grenzenlose Freiheit in Morrowind hat aber ihren Preis. Schnell ist man überfordert. Wie Sie am besten Ihren Charakter zusammenbasteln, erfahren Sie von uns.

1. CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Für welche Rasse soll ich mich entscheiden?

Einsteiger sollten die Finger von Argoniern und Kahjit lassen. Beide haben in *Morrowind* unter rassistischen Anfeindungen zu leiden und spielen sich entsprechend schwierig. Eine gute Wahl ist der Dunkelelf: Seine Herkunft sorgt zu Beginn für bessere Preise bei den Händlern und eröffnet bei Gesprächen mit den zahlreichen NPCs einige zusätzliche Dialog-Optionen.

Welche Klasse soll ich wählen?

Erstellen Sie sich Ihre eigene Klasse! Das macht nicht nur wesentlich mehr Spaß, sondern bietet Ihnen auch die Möglichkeit, Ihren Charakter perfekt an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Wenn Sie ein wenig Geduld mitbringen, können Sie sich gleich ein Allround-Talent erstellen – so steigen Sie zwar langsamer auf, können aber in alle Gilden eintreten und haben im späteren Spielverlauf mehr Handlungsfreiheit.

Welche Fähigkeiten brauche ich unbedingt?

In die Liste Ihrer primären Fähigkeiten gehört ein Waffenskill (vorzugsweise Long Blade), die Magieschule Destruction sowie Heavy Armour – damit können Sie später die besten Rüstungen im Spiel wirkungsvoll nutzen. Wenn Sie den Stufenanstieg beschleunigen wollen, können Sie zusätzlich Acrobatics wählen; legen Sie sich dann einfach die Sprung-Funktion auf die mittlere Maustaste und hüpfen durch die Welt. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, mehr als eine Waffen- oder Rüstungsfähigkeit zu wählen.

Ich kapiere das ganze Fähigkeiten-System nicht!

Eigentlich ist es ganz einfach: Sie haben je fünf primäre und sekundäre Fähigkeiten. Wenn Sie zehn davon erhöhen, steigen Sie eine Erfahrungsstufe auf – die Kombination spielt dabei keine Rolle. Gewinnen Sie einen Level hinzu, dürfen Sie außerdem drei Eigenschaften steigern. Jede Fähigkeit basiert auf einer Eigenschaft (Long Blade zum Beispiel auf Stärke) – wenn Sie also viele auf Stärke basierende Fähigkeiten erhöht haben, dürfen Sie mit aller Wahrscheinlichkeit diese Eigenschaft entscheidend verbessern. Ein Beispiel: Charakter Hans Wurst hat die folgenden Fähigkeiten gesteigert:

5x Long Blade (Stärke)
3x Destruction (Willensstärke)
2x Heavy Armour (Ausdauer)

Beim Stufenanstieg darf Hans Wurst nun einige Punkte auf Stärke, ein paar auf Willensstärke und einen oder zwei Punkte auf Ausdauer verteilen. Der Trick bei der Sache: Hier spielen auch Ihre sonstigen Fähigkeiten eine Rolle. Wenn Sie also die zu verteilenden Punkte maximieren wollen, nehmen Sie sich vor dem Stufenanstieg kurz Zeit und trainieren einige Ihrer unwichtigen Skills.

Ist das Sternzeichen wichtig?

Unbedingt. Wenn Ihr Charakter auch nur am Rande mit Magie zu tun haben soll, kommen Sie an The Apprentice nicht vorbei. Mit diesem Sternzeichen erhöhen Sie Ihre Spruchpunkte um 50 Prozent – der Nachteil – eine Schwäche gegenüber feindlichen Zaubersprüchen – ist nicht so gravierend, wie er zu Beginn erscheint.

2. ALLGEMEINE TIPPS

Der Mercantile-Skill

Keine Fähigkeit im Spiel lässt sich so einfach steigern: Verkaufen Sie Gegenstände immer einzeln und verlangen Sie ein paar Goldstücke mehr, als Ihnen der Händler anbietet. In Rekordzeit schrauben Sie Ihren Mercantile-Skill auf diese Weise in astronomische Höhen.

Ein Hunni für den Händler

Bestechen Sie Ihre bevorzugten Händler. Durch die besseren Preise machen Sie das investierte Beste-

Schlau und schwach? Stark und strohdumm?

Zehn Rassen stehen zur Auswahl – aber welche davon passt zu welcher Klasse? Die folgende Tabelle verrät, mit welchen Starteigenschaften die einzelnen Völker das Spiel beginnen.

	Argonian	Breton	Dark Elf	High Elf	Imperial	Kahjit	Nord	Orc	Redguard	Wood Elf
	Männlich/weiblich									
Strenght	40/40	40/30	40/40	30/30	40/40	40/30	50/50	45/45	50/40	30/30
Intelligence	40/50	50/50	40/40	50/50	40/40	40/40	30/30	30/40	30/30	40/40
Willpower	30/40	50/50	30/30	40/40	30/40	30/30	40/50	50/45	30/30	30/30
Agility	50/40	30/30	40/40	40/40	30/30	50/50	30/30	35/35	40/40	50/50
Speed	50/40	30/40	50/50	30/40	40/30	40/40	40/40	30/30	40/50	50/50
Endurance	30/30	30/30	40/30	40/30	40/40	30/40	50/40	50/50	50/50	30/30
Personality	30/30	40/40	30/40	40/40	50/50	40/40	30/30	30/25	30/40	40/40
Luck	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40

chungsgeld locker wieder wett. So lässt sich schnell ein kleines Vermögen anhäufen. Alternativ funktionieren auch ein Charm-Zauberspruch oder die Speechcraft-Fähigkeit.

Zauberspruch-Dummies

Magieschulen lassen sich ganz einfach trainieren: Erstellen Sie sich in der Magiergilde einfach einen billigen Zauberspruch der gewünschten Schule (Kosten: 1 Zauberspruchpunkt), gehen Sie in eine ruhige Ecke und fangen Sie an, zu zaubern. Wer zwei Stunden in die wilde Klick-Orgie investiert, wird ganz ohne Cheaten mit hohen Zauberwerten belohnt.

Kein Respekt vor dem Gesetz

Machen Sie es sich ruhig zur Gewohnheit, in jedem Haus die Schränke und Kisten zu durchsuchen. Solange Sie nicht beobachtet werden, dürfen Sie gefahrlos Schlösser aufbrechen und alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Merken Sie sich besonders gut gesicherte Türen und Truhen und kehren Sie später mit einer höheren Security-Fähigkeit oder einem besseren Öffnen-Zauberspruch zurück – es lohnt sich fast immer.

Du bist ja ein Held!

Fähigkeiten und kein Ende: Für welche Fähigkeiten soll man sich da bloß entscheiden? Einen guten Start legen Sie mit unserem Beispiel-Charakter hin; er ist ein echtes Allround-Talent und lässt kaum einen Wunsch offen.

SPEZIALISIERT AUF:

Magie (da schwieriger zu erhöhen als andere Fähigkeiten)

BEVORZUGTE ATTRIBUTE:

Endurance (mehr Hitpoints) und Intelligence (schwierig zu erhöhen)

PRIMÄRE FÄHIGKEITEN:

- Long Blade (bereits früh im Spiel gibt es viele gute Schwerter)
- Heavy Armour (damit können die besten Rüstungen getragen werden)
- Destruction (sehr hilfreich gegen starke Gegner)
- Alteration (viele wichtige Zaubersprüche – zum Beispiel Levitation – basieren darauf)
- Acrobatics (schnelles Aufsteigen ist damit einfach)

SEKUNDÄRE FÄHIGKEITEN:

- Enchant (gut, um magische Gegenstände herzustellen und effektvoll einzusetzen)
- Mysticism (viele gute Zaubersprüche stammen aus dieser Magieschule)
- Athletics (lange Wege werden so viel schneller zurückgelegt)
- Security (zum Knacken von Schlössern aller Art)
- Armorer (weil das Reparieren von Waffen und Rüstungen sonst ein Vermögen kostet)

Bücher erhöhen Fähigkeiten

Auch wenn Sie keine Lust haben, die zahlreichen Bücher des Spiels zu lesen, sollten Sie nicht achtlos daran vorbeigehen. Viele von ihnen verbessern nach der Lektüre eine Ihrer Fähigkeiten permanent. Welche das sind, lässt sich ganz einfach an ihrem Verkaufswert erkennen. Bringt ein Buch mehr als 200 Goldstücke, steigert es auch mit ziemlicher Sicherheit einen Skill. Pro Buch klappt das leider nur einmal.

Der Editor hilft

Keine Sorge, wenn Sie einmal einen wichtigen Gegenstand verloren oder aus Versehen verkauft haben; mit dem mitgelieferten Editor können Sie das gewünschte Item ganz einfach neu erstellen und an einen Ort legen, an dem Sie es garantiert wiederfinden.

Die drei großen Häuser

Im Laufe des Spiels können Sie einem der drei großen Dunkelelfen-Häuser beitreten. Zur Wahl stehen Hlaalu, Redoran und Telvanni. Jedes Haus funktioniert ähnlich wie eine Gilde; es warten viele Quests und eine komplette Karriereleiter. Haben Sie einen hohen Rang erreicht, wird man Ihnen sogar eine eigene Festung errichten! Aber Vorsicht: Sind Sie einmal in ein Haus eingetreten, gibt es kein Zurück mehr. Zur Orientierung: Haus Hlaalu honoriert Verhandlungsgeschick, Haus Redoran steht auf Gefragt-wird-hinterher-Kämpfer und Haus Telvanni ist eine anarchistische Magier-Vereinigung. Auf den Spielverlauf hat Ihre Entscheidung übrigens keinen Einfluss.

Dracula lässt grüßen

Der eingebaute Vampirismus ist quasi ein Spiel im Spiel. Bevor Sie als Blutsauger losziehen können, müssen Sie sich erst einmal anstecken. Vampire finden Sie überall auf der Welt, bevorzugt aber in den diversen Ancestral-Tombs. Bei jedem Treffer durch einen Vampir besteht eine kleine Chance, dass Sie sich mit der Krankheit infizieren. Es kann also durchaus eine Weile dauern, bis Sie es geschafft haben – und da Vampire zähe Burschen sind und ordentlich austeilen können, sollten Sie vorzugsweise eine zweistellige Erfahrungsstufe erreicht haben. Wer Vampir geworden ist, wird mit höheren Eigenschaften und Fähigkeiten belohnt, darf sich fortan aber nur noch nachts bewegen und kann nur noch mit NPCs reden, die der eigenen unheiligen Brut angehören; alle anderen werden Sie attackieren. Das ist nicht ganz so schlimm, wie es sich anhört: Es gibt nämlich nicht nur ein Heilmittel, sondern auch eine Menge ganz spezifischer Vampir-Quests. Trotzdem gilt: vorher abspeichern!

Das eigene Haus

Im Gegensatz zum Vorgänger *Daggerfall* ist es nicht mehr möglich, ein eigenes Haus zu erwerben. Wenn Sie nicht warten wollen, bis Ihnen eine Festung geschenkt wird, können Sie zu einer hinterhältigen, aber wirkungsvollen Taktik greifen: Suchen Sie sich eine schöne Bleibe und bringen Sie den Inhaber unauffällig um die Ecke. Schon gehört das Haus Ihnen und Sie können gefahrlos Ihre überschüssigen Gegenstände dort verstauen. Damit Sie nicht aus Versehen einen wichtigen NPC umbringen, sollten Sie sich ein Opfer aussuchen, das bereits in einer abgeschlossenen Quest involviert war.

Kampfmagie nutzen

Wenn Sie zu Beginn die Magieschule Destruction als primäre Fähigkeit gewählt haben, starten Sie mit dem Zauberspruch Fire Bite – nutzen Sie ihn! Während der ersten Erfahrungsstufen richtet er wesentlich mehr Schaden an als die Waffen, die Sie zu diesem Zeitpunkt finden. Bedenken Sie dabei, dass die Chance für einen erfolgreichen Zauberversuch von Ihrer verfügbaren Ausdauer abhängt. JOCHEN GEBAUER

Laufen Sie hinter dem Hubschrauber her und feuern Sie ununterbrochen auf die Turbine. Nach zwei Anläufen haben Sie die Turbine zerstört.



Wenn Sie sich an dieser Stelle an der Kante festhalten, können Sie warten, bis der Hubschrauber alle Gegner abgesetzt hat. Dort erreicht Sie das MG-Feuer nicht.

Duke Nukem: Manhattan Project

Morphix hat seine Schergen entsandt, um die Menschen in Mutanten zu verwandeln. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die härtesten Brocken erledigen.

Wie finde ich alle Geheimräume?

Achten Sie auf Risse in den Wänden. Dahinter verbergen sich Geheimräume. Um Rohrbomben zu sparen, genügt es, wenn Sie die Wand eintreten. Durch häufiges Umschauen entdecken Sie ebenfalls Geheimräume. Schießen Sie auf explosive Tonnen. Diese reißen eventuell ein Loch in den Boden oder die Wand.

Wie erledige ich die Gegner unentdeckt?

Benutzen Sie häufig die Taste zum Umschauen. Wenn Sie zum Beispiel nach rechts schauen und einen Gegner erblicken, können Sie auf ihn schießen, ohne dass er sich wehrt.

Wie nutze ich die Leitern als Deckung?

Wenn Sie eine Leiter hinaufsteigen und ein Gegner auf der nächsten Plattform steht, klettern Sie nur so weit hinauf, bis Ihre Waffe über den Rand der Plattform ragt. So können Sie ihn bequem ausschalten, ohne dass dieser Sie trifft. Auch wenn Sie eine Leiter hinabsteigen, können Sie die Gegner leicht erledigen. Werfen Sie auf halber Strecke eine Rohrbombe in die Tiefe.

Wozu benötige ich die „Atomwaffen"?

Jedes Mal, wenn Sie zehn „Atomwaffen" in einem Level finden, können Sie mehr Ausrüstung tragen und erhalten mehr Lebenspunkte. Wenn Sie einen Level beenden und nur neun „Nukes" gefunden haben, erhalten Sie nichts.

Wozu dienen die Kisten?

In Kisten befinden sich häufig nützliche Dinge, mit denen Sie Ihr Inventar aufstocken können. Außerdem erreichen Sie von den Kisten aus leichter bestimmte Bereiche. Achten Sie also darauf, ob die Kisten nicht als Podest dienen könnten, bevor Sie sie zerschlagen.

Gibt es in dem Spiel Eastereggs?

Neben den zahlreichen Anspielungen auf Filme und Spiele finden Sie in der Stadt Telefone. Benutzen Sie diese, um weitere lustige Sprüche von Duke zu hören.

DIE ENDGEGNER

Episode 1: Rooftop Rebellion

Phase 1: Warten Sie auf der linken Seite der Plattform, bis der Helikopter seine Raketen abfeuert. Laufen Sie auf die Raketen zu und ducken Sie sich, sobald Sie die erste erwischt hat. Wenn Sie vor den Raketen davonlaufen, werden Sie von mindestens drei Raketen getroffen. Sobald der Hubschrauber über Ihnen ist, nehmen Sie die Schrotflinte und schießen auf die rot leuchtende Turbine. Dabei müssen Sie nach oben zielen und hinter dem Hubschrauber herlaufen, um auf gleicher Höhe zu bleiben.

Phase 2: Laufen Sie nach links, bis Sie zum Rand der Plattform gelangen. Gehen Sie einen Schritt über die Kante. Sobald Sie stürzen, drehen Sie sich um und halten sich an der Kante fest. An dieser Stelle kann Sie die Gatling-Kanone des Helis nicht treffen. Warten Sie dort so lange, bis sich einige Gegner vor der Kante aufgebaut haben. Drücken Sie dann kurz die Sprungtaste und sofort danach die Schusstaste. Duke springt kurz über die Kante, feuert einen Schuss ab und hält sich danach wieder an der Kante fest. Auf diese Weise können Sie bequem die Gegner aus dem Weg räumen, ohne dass diese Sie treffen. Wenn der Hubschrauber aus dem Bild fliegt, müssen Sie nur noch die verbleibenden Gegner erledigen, damit die nächste Zwischensequenz beginnt.

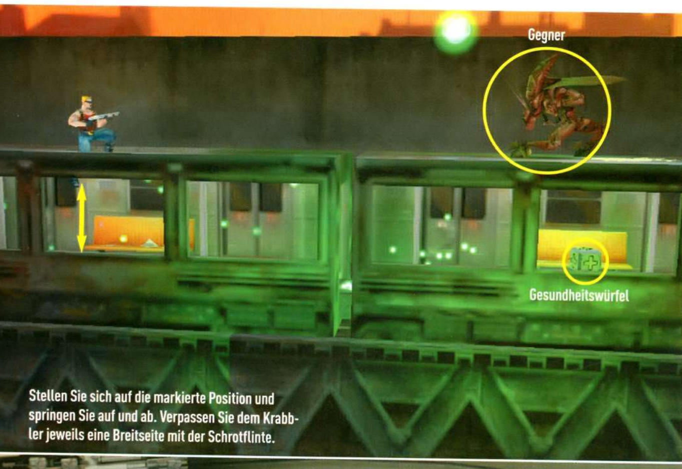
Phase 3: Klettern Sie sofort die Strickleiter hinauf und schauen Sie nach links. Werfen Sie eine Rohrbombe zur Turbine und zünden Sie den Sprengstoff sofort. Wiederholen Sie das ohne Unterbrechung, um den Helikopter in kurzer Zeit zu zerstören.

Episode 2: Chinatown Chiller

Da Sie zu diesem Zeitpunkt das Sturmgewehr besitzen, sollte dieser Gegner kein Problem darstellen. Hocken Sie sich vor ihn und geben Sie Dauerfeuer, damit er Sie nicht angreifen kann. Sobald er über Sie hinüberspringt, drehen Sie sich wieder in seine Richtung und feuern weiter.

Episode 3: Metro Madness

Springen Sie in das Innere des Zuges. Stellen Sie sich unter das Loch in der Decke, so dass Sie hochspringen können. Beim linken Loch müssen Sie sich weit nach links stellen,



Stellen Sie sich auf die markierte Position und springen Sie auf und ab. Verpassen Sie dem Krabbler jeweils eine Breitseite mit der Schrotflinte.



Nur wenn Sie dem Roboter auf den Kopf schießen, können Sie ihm Schaden zufügen. Bei geringer Lebensenergie müssen Sie dem Strahl ausweichen.

damit Sie nicht von der schleimigen Kugel erwischt werden. Hüpfen Sie dann hoch und schießen Sie mit der Schrotflinte auf den Gegner. Setzen Sie nicht die Glopp-Waffe ein, sie verursacht keinen Schaden. In der Mitte des Zuges liegt ein Gesundheitswürfel.

Episode 4: Unholy Underworld

Phase 1: Wenn Sie den Raketenwerfer besitzen, brauchen Sie sich nur auf die Holzplattform zu stellen und draufzuhalten. Wenn Sie einige Rohrbomben besitzen, ist es am einfachsten. Laufen Sie zu dem Rieseninsekt und hocken Sie sich genau davor. Legen Sie dann so viele Bomben wie möglich und nehmen Sie ein paar Meter Abstand. Nachdem Sie den Sprengstoff gezündet haben, wiederholen Sie diese Prozedur. Ohne Sprengstoff hängen Sie sich an die Holzplattform, springen und feuern einen Schuss ab. Springen Sie immer in dem Augenblick, in dem die Königin ein Fass wirft.

Phase 2: Wenn Sie noch Munition für den Raketenwerfer haben, brauchen Sie nur ein paar Raketen in Richtung Königin abzufeuern, bis die Kamera vom Zug herauszoomt. Springen Sie dann zum nächsten Abteil und wiederholen Sie diese Prozedur. Ohne den Raketenwerfer müssen Sie zur Mitte des Waggons laufen, damit das Rieseninsekt auf das Ende des Wagens springt. Feuern Sie in diesem Augenblick ein paar Schrotpatronen auf das Vieh ab und springen Sie, wenn es nach Ihnen schlägt.

Episode 5: Fearsome Factory

Feuern Sie ein paar Schüsse in den Fahrstuhl, springen Sie anschließend auf die andere Seite der Gondel und wiederholen Sie das Ganze. Setzen Sie den Doppel-Sprung ein, damit Sie das Dach der Gondel nur kurz berühren – es steht unter Strom.

Episode 6: Tanker Trouble

Bei diesem Endgegner müssen Sie sich beeilen, da sich der Raum allmählich mit Wasser füllt.
Versuchen Sie, unter dem fliegenden Gegner zu bleiben. Dort kann er Sie nicht mit seinem Glopp-Schleim erreichen. Wenn er dicht über dem Boden schwebt, sollten Sie so viel Abstand wie möglich halten. An die Ausrüstungsgegenstände gelangen Sie nur, wenn Sie ein Loch in die Plattform sprengen. Achten Sie darauf, dass der Gegner Sie dort nicht in die Enge treibt.

Episode 7: Deviant Drilling

Wenn Sie auf der obersten Plattform stehen, müssen Sie nach rechts laufen, damit die Zwischensequenz und anschließend der Endkampf beginnt. Werfen Sie aber zuvor einige Rohrbomben und gehen Sie erst dann nach rechts. Wenn sich die Cyber-Maus ausgequatscht hat, laufen Sie an das linke Ende der Plattform. Sobald Ihre Gegnerin über die Sprengsätze läuft, zünden Sie die Bomben. Anschließend setzen Sie entweder das Maschinengewehr oder die Glopp-Schnellfeuerkanone ein. Schießen Sie aus der Hocke, damit das Cyber-Weib nicht an Sie herankommt. Benutzen Sie nicht den Raketenwerfer. Da Ihre Kontrahentin sehr schnell bei Ihnen ist, schaden Sie sich damit nur selbst.

Episode 8: Orbital Oblivion

Phase 1: Setzen Sie das Sturmgewehr ein und feuern Sie im Sprung auf den Kopf. Wenn er sich wieder auf die Schultern senkt, stößt das Haupt eine gefährliche Plasmakugel ab – also beeilen Sie sich.

Phase 2: In dieser Phase verschießt der Kopf Raketen. Springen Sie viel, um den Geschossen auszuweichen. Mit dem Sturmgewehr oder der Glopp-Ray haben Sie auch diesen Kampf schnell für sich entschieden.

Phase 3: Springen Sie von Plattform zu Plattform, bis Sie vor dem Gesicht schweben. Feuern Sie mit allem, was Sie haben. Wenn Sie genügend Lebensenergie besitzen, brauchen Sie sich wegen der Strahlen keine Sorgen zu machen, da sie nicht viel Schaden anrichten. Ist das nicht der Fall, müssen Sie zwischen den Plattformen hin- und herspringen, um den Strahlen auszuweichen. LARS THEUNE

Warcraft III – Reign of Chaos

„Ein solider Plan." So lautet die Parole, die Ihnen der schmucke Paladin Arthas in der ersten Kampagne ständig um die Ohren haut. Damit liegt er gar nicht mal so verkehrt. Denn nur wenn Sie Ihre Wirtschaft und Streitmacht richtig im Griff haben, können Sie gewinnen.



Halten Sie immer nach Monstern Ausschau. Außer den wertvollen Erfahrungspunkten für Ihre Helden hinterlassen die Ungetüme oft auch nützliche Gegenstände.

WELCH EIN LAND, WAS FÜR MÄNNER

Lordaerons Menschen bieten im Kampf gegen die Untoten drei Helden auf. Sie müssen schnell lernen, mit deren Fähigkeiten richtig umzugehen und im Kampf einzusetzen. Versuchen Sie, Ihre jeweiligen Helden in einer Mission möglichst hoch zu „leveln". Die nötigen Erfahrungspunkte erhalten Sie nur, wenn Sie die Helden aktiv im Kampf einsetzen.

Wie komme ich an Gegenstände heran?

Außer der Kaufoption in diversen Goblin-Läden gibt es etliche optionale Aufträge zu erfüllen. In der Regel erhalten Sie einen wertvollen Gegenstand zur Belohnung, wenn Sie die Aufgabe meistern. Versäumen Sie nicht, alle neutralen Gebäude (zum Beispiel Murloc-Lager) zu zerstören. Das Programm spuckt dabei oft geringwertigere Gegenstände wie Heil-, Manatränke oder Spruchrollen aus. Deren Verteilung ist zufallsbedingt.

MENSCHENKAMPAGNE – DIE GEISSEL VON LORDAERON

Kapitel 1 – Die Verteidigung von Strahnbrad

Helfen Sie auf jedem Fall dem Geschäftsmann bei der Brücke. Das Räuberlager finden Sie im Südosten der Karte. Zur Belohnung gibt es den Foliant der Kraft (Stärke +1).
In Strahnbrad sind im Westen des Dorfes einige Soldaten stationiert. Wenn Sie dorthin gehen, können Sie diese Einheiten mitnehmen.

Kapitel 2 – Blackrock'n'Roll

Bauen Sie rasch die Türme aus und wappnen Sie sich gegen Angriffe aus östlicher Richtung.
Östlich und westlich Ihrer Basis befindet sich je ein Gnoll-Lager.
Zerstören Sie im Nordwesten das Murloc-Lager, und holen Sie sich die Klauen des Angriffs (+3 Schaden).

Wie löse ich die Drachenquest?

Schnappen Sie sich Arthas und ein halbes Dutzend Scharfschützen, um die lästigen Rußhuster in der Höhle loszuwerden. Searinox hinterlässt außer dem Drachenherz einen Foliant der Intelligenz (Int +1). Wenn Sie das Drachenorgan abliefern, erhalten Sie eine Feuerkugel (+12 Feuerschaden) für Ihren Helden.

Kapitel 3 – Die Verheerungen der Seuche

Retten Sie die Dorfbewohner vor den Banditen (Belohnung).
Im Südosten finden Sie ein Oger-Lager, in dem Sie Erfahrungspunkte sammeln können.
Im Südwesten der Karte ist ein Ring des Schutzes (Rüstung +2).
Arbeiten Sie sich bei der Furt nach Norden vor. Dort finden Sie die Armschiene der Beweglichkeit (Beweglichkeit +1).
Plätten Sie das Schurkenlager. Auch dort können Sie einen geringwertigeren Gegenstand freilegen.
Im Nordosten des Dorfes können Sie die optionale Quest aktivieren.

Kapitel 4 – Der Kult der Verdammten

Lassen Sie sich auf keinen Fall die Klauen des Angriffs +6 entgehen. Sie finden das gute Stück (natürlich bewacht) im Südosten der Karte.
Die Steingolems im Nordosten vermachen Ihnen – allerdings unfreiwillig – einen Ring des Schutzes (Rüstung +2).
Stoßen Sie rasch nach Osten zur zweiten Goldmine vor und errichten



Ihre Verteidigung muss bombensicher stehen – ein Bollwerk aus Abwehrtürmen ist dafür die beste Wahl.





Errichten Sie vor der gegnerischen Basis einen Vorposten und locken Sie die Gegner dorthin.

Sie dort einen kleinen Stützpunkt. Eine dritte Goldmine finden Sie weiter im Norden.
Das feindliche Untotenlager befindet sich im westlichen Kartenteil. Sichern Sie Ihr Hauptlager vor allem gegen Angriffe aus nordwestlicher Richtung. Ihre Streitmacht lassen Sie am besten von Nordosten her anrücken.

Kapitel 5 – Der Marsch der Geißel

In der Nordwestecke der Karte können Sie den Ogern ein Paar Krafthandschuhe +3 abnehmen.

Wie komme ich an die optionale Quest?

Marschieren Sie mit einem vollen Dutzend Einheiten und Ihren Helden von der Stadt aus nach Norden und dann nach Westen. Bleiben Sie den gegnerischen Basen fern. In der westlichen Stadt stoßen Sie auf einen Konvoi der Untoten. Dabei wird die Quest aktiviert. Zerstören Sie schnell den Konvoi und ziehen Sie sich wieder in die Stadt zurück.

Wie verteidige ich die Stadt?

Bauen Sie abwechselnd Kanonen- und Wachtürme an der nördlichen und westlichen Flanke. Postieren Sie Arbeiter für die Reparaturen dahinter, außerdem etliche Mörser-Trupps. Halten Sie Priester und Jaina zum Heilen der angeschlagenen Einheiten bereit. Sichern Sie sich im Norden die zweite Goldmine, sonst geraten Sie schnell in einen Engpass.
Der Hauptangriff erfolgt in der letzten Minute der Mission. Halten Sie mit Ihrer Abwehr so lange durch, bis die Zeit abgelaufen ist. Verluste können Sie getrost ignorieren, da die Mission unmittelbar nach dem Countdown endet.

Kapitel 6 – Die Auswahl

Die Mission hält keine großen Schwierigkeiten bereit: Helden weiter auf„leveln" und mit einem gemischten Dutzend Truppen die Gegner hinwegfegen – fertig.

Kapitel 7 – Die Küste von Northrend

Warten Sie mit der Rettung der Zwergenbasis im Norden nicht zu lange. Wenn Sie die Kontrolle darüber haben, produzieren Sie etliche Gyrokopter und verbessern Sie diese (Bomben-Upgrade). Verteidigen Sie die Zwergenbasis nach Westen mit Türmen.
Bei den Eismonstern können Sie sich Oger-Kraft-Handschuhe +3 unter den Nagel reißen.
Errichten Sie in Ihrer südlichen Basis eine starke Luftabwehr und stoßen Sie mit Ihrem Heer langsam nach Nordwesten vor. Bauen Sie direkt vor dem gegnerischen Hauptlager einen Stützpunkt, gerade so weit entfernt, dass die Untoten keinen Ausfall machen (speichern und ausprobieren). Locken Sie einfach die Untoten nacheinander raus und lassen Sie sie ins offene Messer laufen.

Kapitel 8 – Unstimmigkeit

Versuchen Sie auf jeden Fall, Ihre Mörser-Trupps am Leben zu halten, um später die Bäume abzufackeln. Laufen Sie beim ersten Stützpunkt schnell vorbei und heuern Sie die Söldner an. Geben Sie nicht alles Gold aus. Sie sollten zum Schluss 200 Gold übrig haben, um wenigstens einen Troll-Fallensteller erwerben zu können. Mit dessen Fähigkeit „Einschnüren" können Sie die Flugeinheiten zu Boden zwingen. Fehlt Ihnen der Schotter, laufen Sie schnell an den Flugmonstern vorbei. Priorität hat die Zerstörung der Boote. Rennen Sie trotz des Zeitdrucks nicht blindlings in die Gemetzel, sondern locken Sie die Gegner nacheinander zu sich.

Kann ich die Mission auch ohne Fernkämpfer beenden?

Ihr Bergkönig ist in der Lage, mithilfe seiner Fähigkeit „Sturmschlag" die Boote mit einem Treffer zu versenken. Halten Sie ihn daher unbedingt am Leben.

Kapitel 9 – Frostmourne

Gehen Sie möglichst rasch durch den Teleporter und kämpfen Sie sich durch den Eiscanyon. Als Fundstücke gibt es einen Foliant der Kraft und einen Talisman der Vitalität. Konzentrieren Sie sich nach der Zwischensequenz auf den Wächter. Liegt er erst mal im Staub, zerbröseln seine finsteren Kumpane gleich mit.

Wie bereite ich mich auf die letzte Schlacht vor?

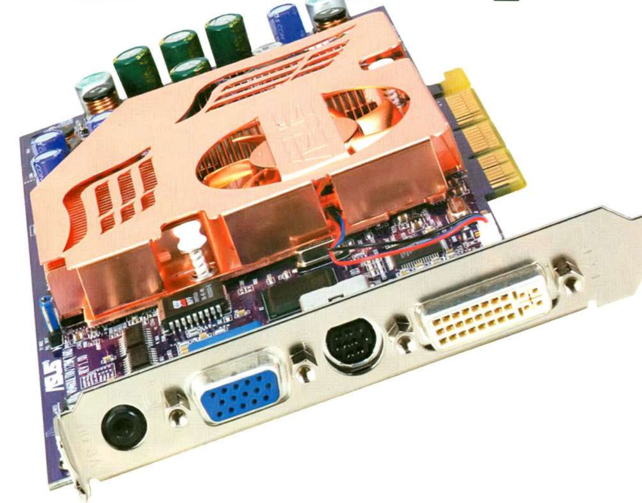
Igeln Sie sich in Ihrer Basis zunächst gegen Angriffe aus Norden und Osten ein. Bevor Sie sich selber nach Norden aufmachen, kümmern Sie sich zuerst um die Basis im Südosten. Die Greifenreiter kommen jetzt voll zum Zuge. Sobald Sie das Lager zerstört haben, erobern Sie die Goldmine nördlich von Ihrer Basis. Der Rest ist Routine: Arbeiten Sie sich mit Ihren Streitkräften langsam nach Nordosten zu Malganis' Stützpunkt vor und halten Sie Ihre Verteidigungsanlagen in Schuss. STEFAN WEISS



Zerschlagen Sie zuerst das Lager im Osten (A). Machen Sie dann den Weg zur Mine (B) frei. Die letzte Schlacht findet im Nordosten (C) statt.

HARDWARE

AGP-V8460 Ultra Deluxe



Grafikkarte | Asus bringt eine gut ausgestattete Deluxe-Grafikkarte mit Geforce4-Ti-4600-Grafikchip heraus. Die lilafarbene ASUS V8460 Ultra Deluxe besitzt einen TV-Ein- und -Ausgang und eine im Vergleich zu alten Deluxe-Modellen verbesserte 3D-Brille. Das beigelegte Softwarepaket besteht aus den Spielen *Aquanox* und *Midnight GT*, der DVD-Software PowerDVD XP und den Videoprogrammen WinProducer und WinCoder. Die High-End-Grafikkarte liegt ab sofort für 530 Euro im Handel. Info: Asus, 02102-95990, www.asuscom.de

Gamesurround Muse 5.1 DVD



Soundkarte | Mit der Muse 5.1 DVD hat Hercules eine PCI-Platine im Angebot, die drei Stereoausgänge für Kopfhörer, Stereo-Systeme und 4.1-Boxensysteme besitzt. Sie unterstützt sogar Dolby-Digital-Klang auf 5.1-Boxensystemen. Der Soundchip CMI-8738 LX beherrscht alle aktuellen 3D-Soundstandards mit Ausnahme des neuen „EAX Advanced HD". Zur Liste der beigelegten Software zählen der Software-DVD-Player PowerDVD, die Musiksoftware Acid Express und die Hercules MediaStation II. Der Preis der Muse 5.1 DVD liegt bei 35 Euro. Info: Hercules, 09123-96580, www.hercules.com

VIA-Mainboards

Support | VIA verstärkt seinen Support mit einer eigenen Servicezentrale, die telefonisch und per E-Mail erreichbar ist. Den Bereich „CPU & Chip" bekommen Sie unter der Telefonnummer 02241-2560604 an die Leitung, zum Thema „VIA-Mainboards" hilft man Ihnen unter 02241-2560606 weiter und die „Produkt-Beratung" meldet sich unter 02241-397780. Die Mitarbeiter sind werktags zwischen 9 und 17 Uhr da. Detaillierte Anfragen können Sie direkt per E-Mail an support@via-tech.de schicken. Info: VIA, www.via-tech.de



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER DEN INTERNET EXPLORER



Freiheit für Windows XP! Weg mit der Verkettung! Laut US-Presse arbeitet Microsoft gerade daran, den Internet Explorer (IE) per Service-Pack in eine leicht abschaltbare Komponente zu verwandeln. Komisch, denn vorher hatten die Redmonder steif und fest behauptet, Windows XP und der IE hingen wie Ernie und Bert untrennbar zusammen. Tja, da hat man sich sehr elegant in die Unglaubwürdigkeit geritten. Vertrauen Sie dem großen Riesen etwa? Ich nur so weit, wie ich meinen Monitor werfen kann – und das hängt auch mit den vielen Sicherheitslücken im Microsoft-Browser zusammen. Auf der anderen Seite ist Microsofts Negativpresse eine gute Basis für Browserpakete wie Mozilla (www.mozilla.org) und Netscape (www.netscape.com). Privat surfe ich mit Opera (www.opera.com) und bin vollkommen zufrieden. Werfen Sie auch mal einen Blick über den Tellerrand!

Touch Force Optical



Eingabegerät | Saitek verkauft die Force-Feedback-Maus Touch Force Optical ab sofort mit dem Action-Spiel *MDK 2*. Über die Immersion-Schnittstelle übermittelt der USB-Nager feine bis grobe Vibrationen, die unter anderem von Spielen wie *Black & White*, *Jedi Knight 2* und *Half-Life* genutzt werden können. Die Maus kostet nach wie vor 51 Euro. Sollte Ihr Händler nur die alte Version ohne Spiel vorrätig haben, bestellen Sie das Gerät unter www.saitek-shop.de. Info: Saitek, 089-5467570, www.saitek.de

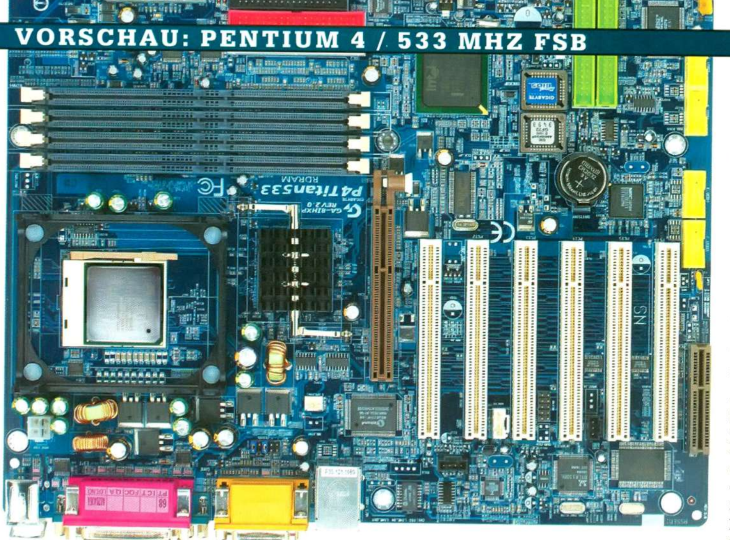
WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...

Sie wollten schon immer mal Ihr Gamepad aufschrauben, um zu schauen, ob es wirklich sein Geld wert ist? Wir haben einen 08/15-Controller für Sie ausgeweidet und kurzerhand den Materialwert geschätzt. Mit einem kleinen Kreuzschraubenzieher konnten wir das Gehäuse (1) schnell vom Platineninneren trennen. Als wir das Gerät auseinander genommen haben, fielen uns mehrere Kleinteile entgegen. Wenn Sie in *GTA 3* einen Passanten erschießen (was Sie natürlich nie tun sollten!), wird dieser eigentlich von kleinen Gumminoppen (4) gekillt, die Sie über Knöpfe auf die Platine (2) drücken. Sehr interessant sind auch die kleinen Motoren, die in Actionspielen für Force-Feedback-Effekte sorgen. An denen sind nämlich unterschiedliche Gewichte angebracht, um grobe und feine Vibrationen zu erzeugen.

MATERIALWERT:
Gehäuse: ca. € -,30; Platine: ca. € 1,50; Plastikknöpfe: ca. € -,20; Beschichtete Gumminoppen: ca. € -,60; Motoren: ca. € 2,-; Mini-Joysticks: ca. € 1,-; Steuerkreuz: ca. € -,05; Schrauben: ca. € -,10; 3-Meter-Kabel: ca. € 2,-; (9) Steckkarten-Slots: ca. € ,-30; Originalwert: € 20,-; Materialwert: € 8,05





Quadratisch, praktisch, gut!

Der neue P4 von Intel ist für Technik-Freaks so lecker wie ein Stück Schokolade. Beißt sich AMD jetzt die Zähne aus? Wir haben mal nachgebohrt!

Die Leute von Intel waren fleißig. Waren sie schon immer. AMD hat ihnen in den vergangenen zwei Jahren zwar ordentlich Marktanteile abgegraben. Das will man sich aber offensichtlich nicht mehr gefallen lassen. Jetzt buddelt Intel das Kriegsbeil aus und zückt mit einem neuen Pentium 4 ein Ass, das sticht. Statt bisher 400 MHz verwenden die neuen Pentium-4-Modelle nämlich einen Front-Side-Bus mit 533 MHz. Was das bedeutet? Am Chipkern selbst hat man nichts verändert, stattdessen wurde jedoch die Kommunikation mit dem Hauptspeicher beschleunigt.

TUNING-GÖTTER?

Nicht nur Intels Top-Modell mit 2,53 GHz hat den Frequenz-Booster erhalten: Die Modelle mit 2,26 und 2,4 GHz gibt es ebenfalls in flotteren Versionen. Das „B" nach dem Namen kennzeichnet übrigens die FSB533-P4s. Aktuelle AMD-Prozessoren arbeiten im Vergleich mit nur 266 MHz FSB-Takt.

DIE WAHRHEIT

Wenn der Hauptspeicher mit der erhöhten Bandbreite nicht mithalten kann, ist der hohe FSB-Takt genauso erfolglos wie die Holländer in der Qualifikation für die Fussball-WM. Im High-Performance-Sektor setzt Intel deshalb auf schnellen Rambus-Speicher, da zwei PC1066-Module bereits die Speicherbandbreite der höheren FSB-Leistung voll ausschöpfen. Asus zieht die Konsequenzen und legt seinem P4T533-Mainboard gleich ein PC1066-Speichermodul mit 512 MByte bei.

CHIPSFRISCH

Wenn Hauptprozessoren modifiziert werden, ist die Zeit reif für neue Mainboard-Chipsätze, um die neuen Fähigkeiten zu unterstützen. Für die FSB533-Serie bringt Intel deshalb seine bekannten Chipsätze i845 und i850 in der „E"-Variante auf den Markt. Der Intel850E-Chipsatz unterstützt zwar FSB533-Prozessoren, aber laut Intel nicht PC1066- Speicher. Holger Schmidt von Asus Deutschland: „Auf unseren aktuellen FSB533-Platinen laufen qualifizierte PC1066-RAM garantiert problemlos". Die Platinen von Asus, Epox und Intel rannten in der Tat mit unseren PC1066-Testmodulen, ohne Zicken zu machen.

DAS LUSTIGE DDR-TRIO

Der Intel845E-Chipsatz unterstützt PC266-Speicher und ist der erste Chipsatz, der USB 2.0 ohne Zusatzchip ermöglicht. Den schnelleren PC333-Speicher unterstützt der 845E-Chipsatz (noch) nicht. Auf Basis des 845E-Chipsatz hat Intel zwei weitere Chipsätze gebastelt: Der 845G besitzt einen zusätzlichen Grafikchip für Onboard-Grafik, einen AGP-Steckplatz und ebenfalls sechs USB-2.0-Ports. Der Intel 845GL hingegen ist ein Chipsatz für Einsteiger-PCs. Er kommt ohne AGP-Steckplatz und läuft nur mit FSB400-Prozessoren.

HOSE RUNTER, TAKTVERGLEICH

In unserem Leistungstest hat der neue Pentium 4 mit 2.520 MHz (2,53 GHz) alle Spiele-Benchmarks für sich entschieden. Eigentlich kein Wunder. Denn Intels Chip hat immerhin 800 MHz mehr auf der Brust als der momentane AMD-Spitzenreiter AthlonXP 2.100+ (1.733 MHz). Den Leistungstest hat Intel zwar gewonnen, liegt aber nur rund 20 Prozent vor dem Ergebnis des schnellsten AthlonXP – und das beim dreifachen Preis. BERND HOLTMANN

Leckere Innereien

Was können aktuelle Intel-Chipsätze alles? Wir haben sie Schritt für Schritt seziert.

Chipsatz	i850	i850E	i845D	i845E/G	i845GL
Northbridge	82850	82850	82845	82845E/G	82845GL
Southbridge	ICH2	ICH2	ICH2	ICH4	ICH4
FSB-Takt (effektiv*)	100 (400)	100, 133 (400, 533)	100 (400)	100, 133 (400, 533)	100 MHz (400, 533)
Speicherart	RDRAM	RDRAM	DDR-SDRAM	DDR-SDRAM	DDR-SDRAM
Speicherart	PC800/PC600	PC1066**/PC800/PC600	PC200/PC266	PC200/PC266	PC133/PC200/PC266
Speicherbandbreite max	3,2 GByte/s	4,2 GByte/s**	2,1 Gbyte/s	2,1 GByte/s	2,1 GByte/s
Onboard	Sound	Sound	Sound	Sound, Grafik (G)	Sound, Grafik
USB-Ports	4 USB 1.1	4 USB 1.1	4 USB 1.1	6 USB 2.0	6 USB 2.0
AGP-Modus	4X	4X	4X	4X	Kein AGP-Slot

*= Quad-pumped Bus **= inoffiziell – erfolgreich getestet

KOMMENTAR



BERND HOLTMANN

Teeeuuuer! Die Leistungskrone hat Intel zwar zurückerobert, aber zu welchem Preis? Allein der neue 2,53 GHz P4 kostet rund 1.000 Euro, der AthlonXP 2.100+ nur ein Drittel davon! Wer in Anbetracht der Kosten für neuen Speicher und Mainboard zu Intel tendiert, verdient eindeutig zu viel Geld. Sorry, aber AMDs AthlonXP ist und bleibt meine Nummer 1.



Da guckst du!

Mit welcher Grafikkarte läuft Doom 3 am flottesten? Wir sagen Ihnen, was Sie künftig an neuen Grafikchips erwartet.

Vor sechs Jahren hat uns die Grafik von *Tomb Raider* aus den Socken gehauen. Mit einer Voodoo-Graphics-Platine sah Laras Pixelvorbau zwar kantig, aber für damalige Verhältnisse erstklassig aus. Seitdem hat sich einiges in der Entwicklung der 3D-Grafik getan: Laras Kurven wurden durch mehr Polygone runder, Umgebungstexturen in Spielen immer feiner und 3D-Effekte immer realistischer. Ein Beispiel, um Ihnen die Leistungsentwicklung seit 1996 klar zu machen: Eine Geforce4 Ti-4600 berechnet laut Nvidia pro Sekunde so viele Dreiecke wie alle damals hergestellten Voodoo1-Grafikkarten zusammen! Krass, oder? In einem Interview mit PC Action sagte Nvidias Chef-Wissenschaftler David Kirk, dass Grafikchips in rund zehn Jahren die reale Welt in Echtzeit werden berechnen können. Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, wie der Weg dorthin beginnt. Wir stellen Ihnen zukünftige Grafikchips und 3D-Spiele vor, die wir in den nächsten zwölf Monaten erwarten.

JIM, ES LEBT!

Im Kampf um den schnellsten 3D-Grafikchip ging Matrox spätestens mit dem für Spiele unbrauchbaren G550-Chip auf die Bretter und blieb eine ganze Weile liegen. Vom K. o. haben sich die Kanadier aber anscheinend mehr als gut erholt, denn im Mai haben sie einen neuen High-End-Chip vorgestellt, dessen Eigenschaften auf dem Papier mehr als beeindruckend sind. Parhelia-512 heißt die Neuentwicklung.

PARHELIA-512: DER 3D-TITAN

Leistungsfähiger als Nvidias momentane Chip-Speerspitze Geforce4 Ti-4600 soll der Chipdebütant sein. Für den enormen Geschwindigkeitszuwachs sorgen vier Rendering-Pipelines, die an je vier Texturierungseinheiten gekoppelt sind. Die Pixel-Shader-Befehle werden nach der Version 1.3 verarbeitet – wie es im DirectX-8.1-Standard festgelegt ist. Der vierfach ausgelegte Vertex Shader erfüllt laut Matrox bereits die Spezifikationen von DirectX 9. Die neue Version von Microsofts Spieleschnittstelle ist momentan in der Beta-Phase und wird vermutlich erst im September veröffentlicht. Entsprechend höhere Rechenpower erreichen die Parhelia-Karten vor allem in DirectX-8-Spielen wie *Aquanox*, *Morrowind* und Co.

DOPPELT BREIT

Im Bereich der Speicheranbindung ist der Parhelia ebenfalls ein technologischer Vorreiter,



„Geforce5" und „P10" sind Bildcollagen.



Mit Matrox' Surround Gaming sind Sie in Ego-Shootern immer im Bilde. Selbst Unreal Tournament 2003 funktioniert bereits mit der Multi-Monitor-Technik.



Aufwendige Lichteffekte, Umgebungstexturen und Waffen mit einem enorm hohen Wumms-Faktor gibt's in Hover Race. Das Entwicklerteam kommt übrigens aus Russland.

da er seine Grafikdaten über einen 256 Bit breiten Kanal (Bus) zum Grafikspeicher transportiert. So übermittelt dieser pro Sekunde theoretisch 20 Gigabyte an Informationen – was sich positiv auf die 3D-Geschwindigkeit auswirkt. Alle aktuellen Grafikkarten setzen an dieser Stelle nur eine 128-Bit-Verbindung ein, was oft zum 3D-Flaschenhals wurde und die 3D-Leistung einschränkte.

RUNDE SACHE

Eine weitere Fähigkeit des Matrox-Chips nennt sich Hardware Displacement Mapping (HDM), eine 3D-Technik, mit der Programmierer detaillierte PC-Spielumgebungen erschaffen können. Statt wie bisher mehrere Texturen auf einem Dreieck zu verarbeiten, geht HDM einen etwas anderen Weg. Der vierfach ausgelegte Vertex Shader des Parhelia-512 verformt ein Dreieck anhand einer Graustufen-Textur und gibt ihm so eine echte Oberflächenstruktur. Die geometrische Umformung findet im Grafikchip statt, so dass der Hauptprozessor lediglich die Daten des ursprünglichen Dreiecks und die Texturinformationen anliefern muss. Was das für Laras Oberbau bedeutet? Sie sehen es, wenn ihr in ihrem engen Top kalt wird ...

TIEFER, TIEFER, TIIIEFER

Der Parhelia arbeitet mit einer Farbtiefe, die mehr als eine Milliarde Farben kennt (1.073.741.824 Farben). Alle aktuellen Grafikchips unterstützen lediglich Farbtiefen bis zu 16 Millionen Farben. Der Technikvorteil soll sich stark in der Bildqualität niederschlagen, denn es werden Farbübergänge feiner und 3D-Grafiken endlich ohne Rundungsfehler dargestellt. Ebenfalls viel Arbeit hat man in die Kantenglättung des Parhelia gesteckt. Statt wie Ati oder Nvidia jedes Vollbild weichzuzeichnen (auch oftmals Menüs und Schriften), nutzt der Parhelia seine Rechenpower, wo sie gebraucht wird. Bei der so genannten 16fachen Fragment-Kantenglättung werden nur Pixel neu berechnet, die am Rand verdeckt sind.

WANN, WO UND WIE VIEL?

Diese und viele weitere Features machen den Parhelia-510 zum aktuellen technologischen Flaggschiff im 3D-Bereich. Erste Parhelia-Karten sollen im August in den deutschen Handel kommen. Die 128-MByte-Version kostet voraussichtlich mehr als 500 Euro, die 64-MByte-Version bekommen Sie etwas günstiger. Ein Modell mit 256 MByte

So schön sieht es aus, wenn 3D-Entwickler eine Spieleumgebung programmieren. Für den hübschen Wasser-Effekt ist die DirectX-8-Engine „CryEngine" verantwortlich. Noch was vergessen? Ach ja, der taktische Ego-Shooter hier nennt sich Far Cry.

folgt später. Konkrete Preise und Ausstattungsdetails standen zum Redaktionsschluss noch nicht fest.

KURZER NAME, KRASSE LEISTUNG

3Dlabs heißt die Firma, Creative Labs ist ihr neuer Besitzer und die erste Frucht dieser Verbindung hört auf den Codenamen P10. Nachdem auf der CeBIT bereits Gerüchte um den potenziellen Nvidia-Killer kursierten, hat 3Dlabs endlich Detailinformationen zu seinem neuen Projekt herausgegeben. Die klingen sehr ungewöhnlich.

PROGRAMMIER MICH

Für 3Dlabs sind programmierbare Pixel und Vertex Shader zwar eine feine Sache, im Bereich der Flexibilität allerdings erst der Anfang. Statt einen einfachen Grafikchip zu fertigen, arbeitet 3Dlabs an einem komplett (auch in der Pixel-Pipeline) programmierbaren Prozessor, der speziell für parallel zu verarbeitende Grafikinformationen optimiert wird. Dabei setzt man wie Matrox auch auf einen 256 Bit breiten Speicherbus, der mehr als 20 Gigabyte Datendurchsatz pro Sekunde verspricht. Im Vergleich zu aktuellen Platinen (128-Bit-Bus) hebt das die Performance stark an. Dazu muss DDR-Speicher mit mindestens 725 MHz effektivem Speichertakt eingesetzt werden. Das liegt im Bereich des Möglichen, die Geforce4 Ti-4600 hat 650 MHz Speicher.



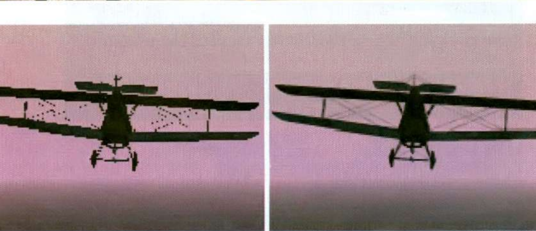
No One Lives Forever 2 verwendet die neue Lithtech-Engine „Jupiter". Die sorgt für sehr hohe Texturqualität.

Rückengymnastik, Teil 2003 – Dieser Geselle geht allerdings nicht wegen seiner ungesunden Haltung, sondern wegen des Projektils im Rücken drauf.



Lara Crofts Vorbau besteht in Tomb Raider – Angel of Darkness aus mehr Polygonen. Ob alles wackelt, wissen wir noch nicht.


Durch höhere Farbtiefen sollen 3D-Spiele wesentlich realistischer werden. Der Parhelia-512 von Matrox setzt als erster Chip der neuen Generation auf mehr als 8 Bit pro Farbkanal.


Hier sehen Sie den Flight Simulator 2002 einmal mit und einmal ohne die neue Kantenglättungstechnik des Parhelia-512. Na, wenn das mal glatt geht ...

Und was denken Sie?

Wir haben uns sowohl von Programmierer-Seite als auch aus dem Hardware-Bereich einige Meinungen zur 3D-Zukunft eingeholt.

Kurt Pelzer, Programmierer Codecult (Codecreature-Engine)

„Pixeleffekte sind äußerst wichtig für die Darstellung realitätsnaher Oberflächen. Insbesondere die DirectX-9-kompatiblen Pixel Shader des Parhelia-512 und die Füllratensteigerungen sind dringend notwendig, um bei Nahansichten, aufwendigen Beleuchtungs- und Schattenberechnungen sowie volumetrischen Partikeleffekten wie Staub, Nebel und Rauch die nötige Performance zu erreichen. Außerdem sind die DX-9-Shader durch mehr Instruktionen und einen mächtigeren Befehlssatz wesentlich flexibler zu programmieren."

Ulrich Zott, Produkt-Manager Iiyama (Monitorhersteller)

„Die erhöhte Farbtiefe ist ein Meilenstein für Profis im Bildbearbeitungsbereich, für den ‚Normalkunden' aber sicherlich nicht interessant. Im 3D-Bereich werden zum Beispiel Lichteffekte durch die präzisere interne Berechnung mit zehn Bit pro Kanal wesentlich genauer. Dies sollte die Bildqualität in Bereichen wie Shading, Kantenglättung etc. steigern, so dass auch Spieler einen Nutzen davon haben."

Dean Sekulic, Programmierer Croteam (Serious Sam 1 und 2)

„Wir überlegen momentan, ob wir Hardware Displacement Mapping in unsere nächste DirectX-9-Engine (für *Serious Sam 3*, Anm. d. Red.) einbauen, da es sehr großes Potenzial hat – und recht einfach zu integrieren ist! Die Farbtiefe zu erhöhen, ist sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung – besser für Displacement Mapping – näher an einer lebensechten Umgebung. Ich bin sehr glücklich, Matrox endlich wieder in der High-End-Arena zu sehen. Mit Hardware hatten sie nie Probleme [...] und ich hoffe, dass sie die Treiber richtig hinbekommen. Es wäre eine Schande, eine so erstklassige Hardware wie den Parhelia mit langsamen Treibern zu sehen. Ich bin aber sehr zuversichtlich, dass Matrox alles richtig macht – die Jungs sind einfach klasse."

MAGGI KOCH-STUDIO

Um bildhaft zu werden: Mit dem P10 steht Programmierern quasi ein Fünf-Sterne-Koch zur Verfügung, mit dessen Hilfe sie ihr grafisches Süppchen kochen. Um bei dem Vergleich zu bleiben: Hardware T&L gleicht von der Flexibilität eher einem 08/15-Studenten, wohingegen bei Pixel und Vertex Shadern Muttis flexibler Kochkunst zum Einsatz kommtzum . Mit dem P10 entwickeln Spieleprogrammierer sogar eigene Texturfilter und neue Kantenglättungsmodi ohne Probleme.

DIRECTX 9 IM PAKET

Das programmierbare Wunderkind soll 16 (!) Vertex Shader besitzen, die in ihrer Art allerdings so beschaffen sind, dass sie nur rund ein Viertel der Leistung eines Vertex Shader Marke Ati/Nvidia erbringen. Verlockend klingt das trotzdem. Eine schlechte Nachricht gibt es allerdings: Der P10 wird vorerst nur auf Profi-Grafikkarten verbaut. Die Architektur und die Technik des P10 setzt Creative nach eigenen Angaben aber gegen Ende des Jahres für erschwingliche Desktop-Platinen ein.

ATI HÄLT DICHT

Ati ließ sich nicht erweichen, Details über seine aktuellen Entwicklungen herauszurücken. Dumm eigentlich. Schließlich haben wir trotzdem herausgefunden, dass


Sind Strafzettel-Damen zu langsam für Sie? Dann fahren Sie mit Need for Speed: Hot Pursuit 2 genau richtig.


So sollte die Karte „cs_italy" in Counter-Strike aussehen. New World Order setzt Pixel und Vertex Shader ein.


DirectX-8-Grafikkarten wird bei Kreed für Schatten- und Texture-Effekte alles abverlangt.

der neue High-End-Chip vermutlich im September vorgestellt wird. Er soll laut Gerüchten zwei Vertex Shader besitzen. Der günstigere RV250 soll auf dem Radeon8500 basieren, kein AGP-8X unterstützen und angeblich Taktraten zwischen 300 und 330 MHz besitzen. Um Platinen mit dem Ti-4200-Konkurrenten günstiger zu machen, soll ein TV-Enkoder-Chip und ein zweiter RAMDAC bereits im Chip integriert sein.

„GEFORCE5" IM DETAIL

Daten zur neuen Geforce-Chipserie verrät Nvidia zurzeit nur unter der Voraussetzung eines schriftlichen Schweigegelübdes. Da wir Ihnen aber nichts vorenthalten wollen, haben wir diese Lösung ausgeschlossen und präsentieren Ihnen die heißesten Gerüchte. Die neue Chipgeneration hat außer dem Codenamen NV30 bisher keinen Namen. Als nahezu sicher gelten allerdings die Informationen, dass alle auf NV30-basierenden Platinen AGP-8X-fähig und kompatibel zu DirectX 9 sein werden. Die Fertigung im 0,13-Mikron-Prozess sorgt dafür, dass die neuen Chips weniger Strom aufnehmen und weniger Wärme abgeben.

KUSCHELN MIT ID

Doom 3-Chef-Programmierer John Carmack plädiert seit langer Zeit dafür, die Farbtiefe (bisher: maximal 32 Bit) zu erhöhen, um den Realismusgrad in Spielen zu steigern. Da Matrox mit dem Parhelia-512 bereits den ersten Schritt in diese Richtung getan hat (40 Bit), ist es sehr wahrscheinlich, dass Nvidia nicht nur mithält, sondern noch eins draufsetzt. Anscheinend lässt man sich mit der Entwicklung ja noch etwas Zeit. Besonders interessant in diesem Zusammenhang: John Carmack ist Mitglied der technischen Beratergruppe von Nvidia – na, wenn das nichts heißt.

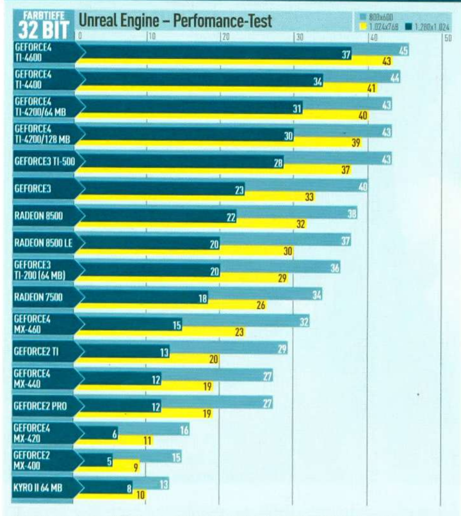
128-BIT-SPEICHERBUS

Ebenso wie Matrox setzt der NV30 wohl ebenfalls einen doppelt breiten Speicherbus von 256 Bit ein. Das führt dazu, dass sich die Speicherbandbreite zwischen Grafikchip und Grafikspeicher verdoppelt – und so mehr 3D-Daten übertragen werden können. Ergo: Ein schneller Grafikchip kann seine 3D-Leistung ungehindert ausspielen. Vermutlich präsentieren Nvidia und Ati ihre neue Grafikgeneration ebenfalls im September.

XABRE-KADABRA

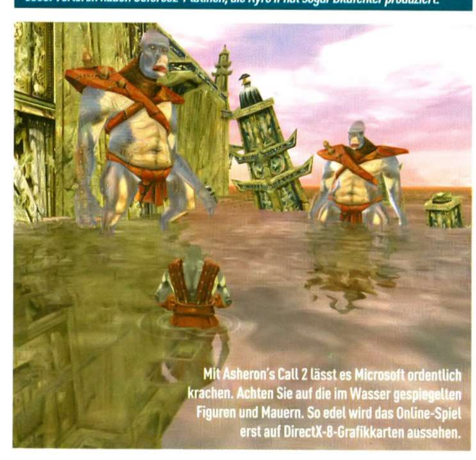
Silikon-Veteran Sis ist bei der Chip-Parade ebenfalls mit dabei, auch wenn er sich nicht so hohe Ziele gesteckt hat wie die Kollegen von Matrox und 3Dlabs. Mit dem Xabre 400 will Sis dem Geforce4 MX-440 von Nvidia die Marktanteile abgraben. Wir konnten uns eine erste Referenzplatine mit dem Xabre 400 ansehen: Der Chip arbeitet mit 250 MHz, der verbaute 3,3-Nanosekunden-Speicher mit 500 MHz effektivem Takt. Unsere Aufmerksamkeit zog der eingebaute Pixel Shader (v1.3) auf sich. Denn er macht die Platine halbwegs interessant für DirectX-8-Spiele. Zur vollen DirectX-8-Kompatibilität fehlt dem Chip allerdings ein zusätzlicher Vertex-Shader-Prozessor. Sis begnügt sich lediglich mit der langsamen Lösung einer Software-Emulation. Wie erfolgreich die Xabre-Platinen tatsächlich sein werden, zeigt sich im Test in einer der nächsten Ausgaben. BERND HOLTMANN

BENCHMARK DER ZUKUNFT!



Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows 98 Zweite Ausgabe, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 7.70, Kyro 1.5, VSync aus, Settings: High

Die DirectX-8-Engine versteht sich gut mit Geforce4-Ti-Karten, Geforce3 und Radeon 8500. Verloren haben Geforce2-Platinen, die Kyro II hat sogar Bildfehler produziert.


Mit Asheron's Call 2 lässt es Microsoft ordentlich krachen. Achten Sie auf die im Wasser gespiegelten Figuren und Mauern. So edel wird das Online-Spiel erst auf DirectX-8-Grafikkarten aussehen.


Ob der grüne Irokese aus Star Wars Galaxies überhaupt schwimmen kann?


Der Ego-Shooter Stalker ist nach dem Reaktor-Unfall in Tschernobyl angesiedelt.


Das Xbox-Rennspiel Rallisport Challenge sieht auf dem PC dank des Einsatzes von Pixel und Vertex Shadern erstklassig aus.



Du bist mein Goldstück!

230 Euro auf dem Konto reichen nicht, um Frauen zu beeindrucken. Sie kriegen dafür aber einen anderen heißen Feger: eine der neuen Geforce4-Grafikkarten.

In Ausgabe 6/2002 haben wir bereits die Geheimnisse des neuen Geforce4-Heilsbringers gelüftet. Die Redakteursehre gebot es aber, keine Wertung für die getestete Referenzplatine zu vergeben. Es waren ja doch nur Vorabversionen. Und was Sie nicht kaufen können, verdient keine Beurteilung. Seit diesem ersten Blick und den ersten Benchmarks hat sich aber wieder einiges an der Grafikfront getan. Die Grafikkartenhersteller haben ihren asiatischen Lötkollegen ordentlich eingeheizt und belieferten uns rechtzeitig vor Redaktionsschluss mit fertigen Karten. Ab zum Performancetest.

ALLES REIN GESCHÄFTLICH

Vier neue Ti-4600-Platinen entführten wir in unser Testlabor. Dort haben wir sie nach allen Regeln der Kunst über ihre Taktfrequenzen ausgequetscht, sie gepeinigt und höllisch übertaktet. Das Ergebnis war beeindruckend. Anders als die holländische Nationalmannschaft bleibt die neue Geforce4-Garde auch unter hohem Leistungsdruck am Ball. Mehr noch: Der DDR-Speicher der getesteten Platinen lag mit 513 MHz effektivem Takt erstaunlicherweise höher als der der Vorabversion mit 500 MHz. Komisch, komisch – warum nur?

AUSSEN NVIDIA, INNEN AUDI

Mit dem Tool PowerStrip (www.entechtaiwan.com) haben wir schnell entdeckt, warum die Verkaufsplatinen etwas schneller sind. Vom Ti-4200 gibt es Versionen, die wie Audis A-Reihe benannt sind. Die A2-Variante wurde auf dem Referenzboard eingesetzt, während der schnellere A3-Chip den Speicher-Turbolader besitzt.

ALLES KLAR, HERR KOMMISSAR?

Zunächst sollten Sie wissen, dass der Geforce4 Ti-4200 ein vollwertiger Vertreter der Ti-Serie ist. Der Chip hat im Vergleich zu den Modellen Ti-4400 und Ti-4600 einen geringeren Chiptakt von 250 MHz – gegenüber 275 und 300 MHz. Beim verbauten Speicher kann der Hersteller je nach eigenem Wunsch einige Silberstücke sparen, da die Ti-4200-Beschleuniger DDR- statt teuren BGA-Speicher (Ti-4400/4600) einsetzen.

DOPPELT HÄLT NICHT BESSER

Einige Hersteller bieten Platinenversionen mit 64 oder 128 MByte an. Für 64er-Karten empfiehlt Nvidia einen Speichertakt von 256 MHz DDR, während die 128er-Varianten nur mit 222 MHz DDR auskommen sollen. Das Ergebnis: niedrigere Performance bei den 128-MByte-Versionen. Lassen Sie sich von der dreistelligen Speichermenge also nicht blenden. Denn Sie bekommen eine überteuerte Platine mit weniger 3D-Leistung. 64 MByte sind ausreichend und lassen sich wesentlich stärker übertakten.

ASUS AM BALL

Unter dem Namen V8420/TD bietet Hersteller Asus zwei Versionen an, die sich zwar im verbauten Speicher, aber nicht in der Ausstattung unterscheiden. Statt der langsamen Variante mit 128 MByte (vier Nanosekunden) haben wir uns dem Titanium-Grafiker mit 64 MByte DDR-RAM (3,5 ns) gewidmet. Der ist nicht nur günstiger, sondern hat auch den deutlich höheren Speichertakt von 513 MHz. Die 128er-Version hat effektiv nur 446 MHz zu bieten. Bei der Übertaktungsfolter erreichten wir ohne Probleme die Standard-Taktfrequenz der „großen Schwester" Ti-4400. Sie sparen also 100 Euro, wenn Sie stattdessen zur Ti-4200 greifen und ein wenig nachhelfen. Beide Platinen besitzen übrigens einen TV-Ausgang (per Split-Kabel anschließbar), einen DVI-Ausgang und werden mit einem dicken Softwarepaket geliefert. So bekommen Sie beispielsweise die Spiele *Aquanox* und *Midnight GT* gratis dazu. Ob da die anderen Hersteller mitziehen?

ICH HAB 'NE INNOVISION!

Solide Platinen zu günstigen Preisen kommen in der Regel

von Innovision. Die Tornado G4 Ti-4200/64 ist da keine Ausnahme. Sie besitzt 64 MByte Grafikspeicher (4 ns) und ist mit 64 MByte bestückt. Günstiger ist die Platine vor allem, weil Innovision den im Grafikchip integrierten Video-Enkoder für den TV-Ausgang verwendet, statt einen Zusatzchip zu bemühen (siehe Asus oder MSI). Im Übertakter-Camp holten wir 300 MHz Chiptakt und 600 MHz effektiven Speichertakt aus der Karte heraus. Eine stolze Leistung. Für knauserige Spieler ist diese Karte ein wahrer Ausstattungssegen. Denn neben einem großen Softwarepaket bekommen Sie einen DVI-VGA-Adapter dazu. Und ganz viele Kabel! Auch bei Innovision gilt: Meiden Sie die 128-MByte-Variante. Die ist 25 Euro teurer und bis zu 15 Prozent langsamer.

SPITZENREITER MSI

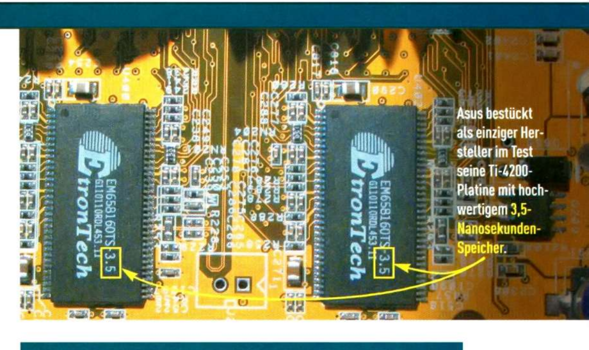
Zur roten G4TI4200-DT64 bekommen Sie eine neun CDs umfassende Software-Sammlung, die sich sehen lassen kann. Hardwareseitig hat der MSI-Chefkoch hochwertigen 3,6-ns-Speicher verlötet und das Ganze mit einer erstklassigen Kühlvorrichtung gewürzt. Der DVI-VGA-Adapter ermöglicht es Ihnen, einen zweiten Monitor an den PC anzuschließen. Einen Nachteil hat die Platine allerdings: Ihr Lüfter ist der lauteste im Test, kühlt allerdings stark. 300 MHz Chiptakt und 600 MHz effektiver Speichertakt waren das obere Limit bei unseren Übertaktungsversuchen. Wie würde Humphrey Bogart sagen? „Ich glaube, das ist der Beginn einer wunderbaren Freundschaft."

KONTRAHENT LEADTEK

Das „LE" im Namen der Winfast A250 LE TD bezeichnet die Ti-4200-Platine des Hauses Leadtek. Wie die größeren Ti-Brüder hat diese Karte einen enormen Kühlkörper, der Vorder- und Rückseite der Platine abdeckt. Unsere Ohren bedankten sich beim Test für den leisen Lüfter. Wo Licht ist, ist aber bekanntlich auch Schatten: Auf der Karte wurde lediglich 4-ns-Speicher verbaut. Dies beeinträchtigt natürlich die Übertaktbarkeit und somit war mit 285/590 MHz das Ende der Fahnenstange erreicht.

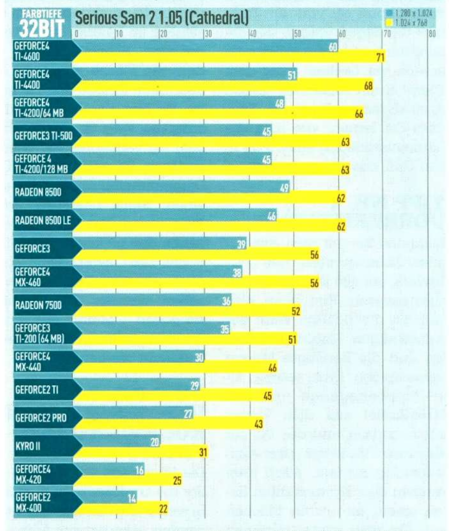
WAS VOM TAGE ÜBRIG BLIEB

Die Wertungen der Karten liegen alle sehr nah beieinander, was vor allem an der gleichen 3D-Performance liegt. Erst beigelegte Software, Ausstattung und Lüfterlautstärke lassen echte Unterschiede erkennen. Alle Karten sind sehr gut übertaktbar. Sie sollten sich beim Neukauf also keine Ti-4400 schnappen, sondern eher zur Ti-4200 greifen und diese dann um 10 oder mehr Prozent übertakten (Vorsicht: Garantieverlust). Mit einem Hauptprozessor oberhalb der Gigahertz-Schallmauer und einer der unteren Karten haben Sie auf jeden Fall ein gutes Spieleduett für das nächste Jahr. BERND HOLTMANN



Asus bestückt als einziger Hersteller im Test seine Ti-4200-Platine mit hochwertigem 3,5-Nanosekunden-Speicher.

DER OPENGL-PRAXISTEST



Einstellungen: Athlon XP 1.700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows 98 Zweite Ausgabe, DirectX 8.1, Detonator 28.32, Radeon 9016, Kyro 1.40, anisotropischer Filter aus

Fazit: Einmal langsamer und einmal schneller als eine Geforce3. Die Speicherausstattung der Geforce4 Ti-4200 schlägt sich in Preis und Performance nieder. 128 Mbyte sind teurer und langsamer – die günstigeren 64er-Modelle sind unser Preistipp.

GRAFIKKARTEN MIT GEFORCE4 TI-4200 IM TEST

	G4TI4200-DT64 (PC ACTION GOLD)	Winfast A250 LE TD	V8420/TD 64 MB	Tornado G4 Ti-4200 (PC ACTION PREISTIPP)
Hersteller:	MSI	Leadtek	Asus	Innovision
Info-Telefon/Preis:	069-408930 / € 225,-	0031-365365578 / € 230,-	02102-95990 / € 230,-	05932-50450 / € 215,-
Grafikchip /-takt:	Geforce4 Ti-4200 / 250 MHz	Geforce4 Ti-4200 / 250 MHz	Geforce4 Ti-4200 / 250 MHz	Geforce4 Ti-4200 / 250 MHz
Speicher:	513 MHz / 128 Bit / 3,6 ns	513 MHz / 128 Bit / 4 ns	513 MHz / 128 Bit / 3,5 ns	513 MHz / 128 Bit / 4 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I
Optimale Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit / ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit / ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit / ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit / ab 1.000 MHz
Software:	MSI DVD, u. a. Aquanox, Video-Tools	Winfast DVD, u. a. Aquanox, Rogue Spear	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT	WinDVD 2000, Ballistics, Video-Tools
Sonstige Ausstattung:	U. a. S-VHS-/Comp.-, DVI-VGA-Adapter	S-VHS-/Comp.-Kabel, Umstecker	U. a. S-VHS-/Comp.-Kabel, Splitkabel	U. a. S-VHS-/Comp.-, DVI-VGA-Adapter
Übertaktbar:	Chip: 300 MHz / Speicher: 600 MHz	Chip: 285 MHz / Speicher: 590 MHz	Chip: 290 MHz / Speicher: 590 MHz	Chip: 300 MHz / Speicher: 600 MHz
Wertung:	*Sehr gutes Rundum-Paket mit erstklassiger Platine* 88%	*Sehr gute Platine mit gutem Kühlsystem* 88%	*Dank hochwertigem Speicher eine Freude für Übertakter* 88%	*Günstig, solide und gut ausgestattet* 86%

Einmal mit Noppen, bitte!

Oder wär Antidröhnpappe besser? Wir sagen's Ihnen! Damit der PC nicht mehr so viel Krach macht.

Sie vermuten, Noppenschaum sei ein Produkt aus der Beate-Uhse-Kollektion? Sie glauben, Kfz-Antidröhnpappe sei was für Trabbis? Sie liegen wegen der genannten bescheuerten Begriffe gerade vor Lachen unter dem Tisch? Dann sollten Sie diesen Artikel lesen. Es wird Zeit, dass Sie lernen, wie man die Lärmentwicklung eines PCs in den Griff kriegt. Los geht's!

TIPP NR. 1 VORBEREITUNG

Beginnen Sie mit dem Ausbau aller Komponenten des PC-Towers, um alle Flächen genau auszumessen. Erst dann können Sie die richtige Wahl der notwendigen Materialien treffen und die benötigte Menge herausfinden. Dazu werden alle Peripheriegeräte und das Stromkabel aus dem Tower ausgestöpselt und der PC auf eine freie Fläche mit guter Ausleuchtung gestellt. Nach dem Ausbau aller Komponenten fallen einem die ersten Flächen auf, die man später dämmen möchte. Je genauer Sie Flächen ausmessen, die Sie später dämmen wollen, desto leiser wird der PC danach seinen Dienst verrichten. Die wichtigsten Dämm-Bereiche sind die Seitenteile („Türen") des Towers. Beim Abmessen muss man allerdings darauf achten, welche Verstrebungen sich zusätzlich im Inneren des Towers befinden. Schnell passiert es, dass die Fläche abgeklebt ist, aber beim Einbau der Tür stellen Sie fest, dass eine Verstrebung im Weg ist. Im Nachhinein ein verklebtes Teil wieder zu lösen, ist sehr schwer. Das Dämmmaterial muss nicht aus einem Stück bestehen. Zwei Teile, nebeneinander geklebt, haben den gleichen Effekt. Der Boden des Towers kann komplett mit einer Dämmung versehen werden. Der Bereich zwischen Mainboard und Schlitten sollte übrigens nicht gedämmt werden.

TIPP NR. 2 VERMESSEN VON RÜCKWAND UND FRONT

Die Rückwand des Towers, an der die Grafikkarte und andere Erweiterungskarten befestigt werden, erfordert viel Aufwand bei der Dämmung. Bereits beim Ausmessen sollten Sie vier bis fünf Einzelstücke einplanen. Wichtig: Wenn das Dämmmaterial zu großflächig ist und zu nahe an den AGP- und PCI-Slots liegt, können die Karten nicht mehr ohne Probleme in den Tower eingesetzt werden. Für die Öffnungen der optionalen Gehäuselüfter sollten Sie sich eine Extra-Lösung überlegen. Einfach überkleben sollten Sie diese Öffnungen auf keinen Fall, da Sie sonst später keine Gehäuselüfter installieren können.

TIPP NR. 3 MATERIAL

Nachdem die zu dämmenden Flächen im Tower feststehen, steht die Wahl des passenden Materials an. Trittdämmung und Kork bekommt man in fast jedem Baumarkt, Kfz-Antidröhnpappe und Akustik-Noppenschaum gibt es beispielsweise bei Conrad Electronic (www.conrad.de). Die Unterschiede liegen bei Preis, Dämmungs- bzw. Isolationseigenschaften und Verarbeitung (also das Zuschneiden und Einkleben im Tower). Am schlechtesten zu schneiden ist Kork. Saubere Schnitte sind nur mit viel Kraft möglich. Verletzungsgefahr! Trittdämmung ist sehr dünn und lässt sich leicht mit einem Teppichmesser schneiden. Mit einer geeigneten Bruchkante (Lineal, Tisch) kann man das Material sogar passgenau brechen. Dämmpappe, wie sie im Kfz-Bereich für die Unterdrückung von Vibrationen und hohen Frequenzen gebraucht wird, können Sie mit einer sehr scharfen Handwerkerschere oder einem Teppichmesser schneiden. Dasselbe gilt für die Akustikmatte, die normalerweise beim Boxenbau oder in Proberäumen zum Einsatz kommt. Die Matten sind mit einem sehr scharfen Messer gut zerteilbar. Um genaue Ergebnisse zu erzielen, sollte man die Schnittkante mit einem Lineal (optimal aus Metall) herunterdrücken und mit der Schere daran entlangschneiden.

TIPP NR. 4 BEFESTIGUNG IM GEHÄUSE

Im Idealfall ist das Dämmmaterial mit einer Klebeschicht versehen. Dann heißt es: zuschneiden, die Folie abziehen und verkleben. Beachten Sie jedoch, dass der Kleber sehr stark ist – einmal angedrückt, lässt sich die Dämmung nicht mehr ohne größeren Aufwand entfernen. Wenn Sie zur Dämmung die Kfz-Pappe, die Trittdämpfung oder eine Akustikmatte verwenden wollen, ist



Für ein optimales Ergebnis müssen Sie sehr genau bei der Vermessung vorgehen. Großflächen sollten aus mehreren Teilen zusammengesetzt werden.

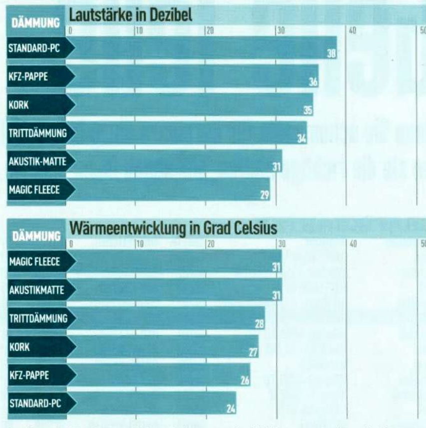


Einzubauende Erweiterungskarten brauchen Platz. Darauf sollten Sie bei kleineren Flächen achten.



Sie sehen ein Seitenteil. Die Dämmung ist mit Freifläche umrandet, da sonst das Seitenteil beim Einbau nicht mehr passgenau befestigt werden könnte.

LEISTUNG: PC-DÄMMUNG



Settings: Bei der Dämmung haben wir einen normalen Midi-Tower verwendet und beide Seitenteile bearbeitet. Je nach Aufwand lassen sich durchaus auch bessere Ergebnisse erzielen.

***Fazit:** Je nach Dämmmaterial kann der PC um bis zu neun Dezibel gedämmt werden, die Temperatur im Tower steigt allerdings an.*

zusätzlicher Kleber erforderlich. Bei unseren Tests im Labor hat sich einfaches Doppelklebeband bewährt. Problemlos lassen sich einzelne Stücke zuschneiden und im Tower platzieren. Erst danach wird die zugeschnittene Dämmung eingesetzt, da es im Tower Bereiche wie die Aussparung für Gehäuselüfter gibt, die nicht unbedingt überklebt werden sollten. Auf diese Weise lässt sich schon vorher der Bereich definieren, wo geklebt werden soll. Außerdem brauchen Sie nicht die komplette Fläche mit Kleber versehen – schon fertige Stücke lassen sich so einfacher wieder aus dem Tower entfernen. Bei der Arbeit mit dem Doppelklebeband gilt: Weniger ist mehr!

TIPP NR. 5
DÄMMEN DER SEITENTEILE

Die Seitenteile des Towers sind einfach zu bearbeiten und haben den größten Einfluss auf die Geräuschentwicklung des PCs. Denken Sie vor dem Verkleben daran, dass die Dämmung eventuell mit Streben und Seitenblechen im Tower kollidiert. Um dies auszuschließen, kleben Sie das Dämmmaterial provisorisch fest (ein kleiner Klebestreifen genügt) und schließen den Tower. Wenn alles passt, kann die Dämmung komplett verklebt werden. Bei dieser großen Fläche reicht ein Klebestreifen um den Rand herum und zwei kleinere Streifen in der Mitte der „Tür". Um die Dämmung besser verkleben zu können, setzen Sie sie am besten aus Einzelteilen zusammen. So kann man auch im Falle eines Fehlers einzelne Abschnitte der Dämmung einfacher entfernen.

TIPP NR. 6
DÄMMEN DES TOWER-BODENS

Der Boden des Towers hat nur einen geringen Einfluss auf die Geräuschdämmung. Allerdings steht hier ein anderer Aspekt im Vordergrund: die Vibrationsdämmung. Dies wird umso wichtiger, wenn Ihr PC auf einem Holzfußboden oder auf einer anderen Standfläche, die Vibrationen von Laufwerken und Lüftern ungefiltert an den Boden weitergibt, steht. In einem herkömmlichen Tower ist der Boden frei zugänglich, so dass dort nur ein Dämmstück zugeschnitten und eingeklebt werden muss. Da die Dämmung hier nur „liegt", muss sie nicht sehr stark befestigt werden. Sie sparen Klebeband und können das Stück im Falle eines Umbaus wieder aus dem Tower entfernen.

TIPP NR. 7
DÄMMUNG DER ÜBRIGEN BEREICHE

Die Rückwand des Towers besteht aus drei Teilen: dem Bereich vor den Erweiterungskarten, den Gehäuselüfteraussparungen und dem Bereich über dem Netzteil. Vor den Erweiterungskarten genügt ein kleiner Streifen Dämmmaterial. Testen Sie aber vor dem endgültigen Verkleben, ob die Steckkarten ohne Probleme ein- und ausgebaut werden können. Wie bereits beschrieben, stellen die Gehäuselüfter ein Problem dar. Läuft das System vor dem Einbau ohne Probleme und stabil, kann sich die Situation schlagartig ändern, wenn der komplette Tower mit Dämmmaterial verklebt ist. Am besten gehen Sie einen Kompromiss ein und verkleben die Öffnungen einzeln und mit sehr wenig Klebemittel. Ideal sind vier kleine Klebeschnipsel jeweils an den Ecken der Dämmung. Diese lassen sich bei Bedarf einfach entfernen und machen einem Gehäuselüfter Platz. Gerade im Hinblick auf den kommenden Sommer mit den höheren Temperaturen sind solche Überlegungen wichtig. Der freie Platz über dem Netzteil kann normal gedämmt werden. LARS CRAEMER/SASCHA PILLING

Dämmungssysteme in der Übersicht

	Kork	Trittdämmung	Akustik-Matte	Kfz-Pappe	Magic-Fleeze
Preis pro qm²	ca. 10 €	ca. 5 €	ca. 15 €	ca. 25 €	50 € im Set
Wärmezunahme	3 Grad	4 Grad	7 Grad	2 Grad	7 Grad
Geräuschabnahme	3 Dezibel	4 Dezibel	7 Dezibel	2 Dezibel	9 Dezibel
Selbstklebend	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Handhabung	Ungeeignet	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Bezug bei	Baumarkt	Baumarkt	Conrad	Conrad	www.oc-card.de
Fazit	*Günstig, mehr aber auch nicht*	*Einfache Montage, aber geringe Effizienz*	*Effizient, aber keine einfache Bearbeitung*	*Sehr einfache Handhabung, aber nicht effektiv*	*Sehr teuer, aber effektiv*

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%*
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%*
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%*
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%*
Leadtek	WinFast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%*
Hercules	3D Proph. Radeon 8500 DV	04/01	09123-96580	€ 500,-	87%*
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%*
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%*
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	€ 307,-	86%*
Gigabyte	GV-GF3200	01/02	040-2533040	€ 307,-	86%*
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%*
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%*
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%*
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%*
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%*
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%*
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	€ 358,-	84%*
Hercules	3D Prophet FDX 8500 LE	05/02	09123-96580	€ 239,-	82%*
MSI	G4MX460-VT	04/02	069-408930	€ 199,-	82%
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	€ 205,-	82%*
Asus	V7700 Ti/T	01/02	02102-95990	€ 199,-	82%*
Creative	3D Blaster GF3 Ti-200	03/02	0130-815101	€ 280,-	82%*

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	92%
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	89%
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	€ 102,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 77,-	88%
Leadtek	WinFast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	09123-96580	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	€ 66,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09123-96580	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	€ 46,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09123-96580	€ 46,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	€ 40,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09123-96580	€ 35,-	76%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	€ 102,-	75%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	€ 87,-	79%*
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09123-96580	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

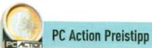
Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet


PC Action Gold


PC Action Preistipp

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 7/2002 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Internet	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00–19:00
ACTIVISION	www.activision.de	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16:00–18:00 (nicht an Feiertagen)
		01 90-5 00 55 (Spieletipps)	
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00–17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00–16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00–18:00, Sa, So 14:00–16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00–19:00, Sa 14:00–19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00–20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11:00–13:00, 14:00–18:00
		01 90-51 00 51 (Spieletipps)	
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-77 66 33	Mo-Fr 13:30 –17:30
		00 49-22 1-97 58 25 55	Mo-Fr 13:30 –17:30
		01 90-78 79 06 (Spieletipps)	24 Stunden täglich
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-85 79 5 38	Mo-Fr 9:00–13:00
GREENWOOD ENTERTAIN.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00–18:00
IKARION SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00–18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00–19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00–18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 81 68	Mo-Fr 13:00–17:00
		0 61 02-8 16 80 68 (techn. Fragen)	
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00–24:00
MAGIC BYTES	www.magic-bytes.de	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14:00–19:00
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00–21:00
MAX DESIGN		00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00–18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8:00–18:00, Sa 9:00–17:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15:00–18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00–18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00–18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00–19:00
RAVENSBURGER INT.	www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00–19:00
SEGA	www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00–18:00
SIERRA	www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00–19:00
SOFTWARE 2000	www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00–19:00, Fr 10:00–14:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00–20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00–19:00
SWING! ENTERTAINMENT	www.swing-games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00–19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 80-5 21 73 16	Mo-Fr 12:00–20:00
		01 90-87 32 68 36 (Spieletipps)	Mo-Fr 8:00–24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00–20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00–20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	02 11-3 38 00 30	Mo-Fr 9:00–16:00
VIRGIN	www.vid.de	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15:00–20:00
		01 90-5 89 70 33	
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00–19:00
		01 90 -51 56 16	

PC ACTION HOTLINES

*Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	0190 – 82 48 36*	(täglich 8 – 24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	0190 – 82 48 35*	(täglich 7 – 24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Gisela Müller

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Vivendi Universal Interactive
Gestaltung: Gisela Müller

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nbg.,
ein Unternehmen der
schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
Tel.: +49 – 911/28 72 - 341
Fax: +49 – 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V.i.S.d.P)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 – 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 – 911/28 72 - 260

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg Verkaufte Auflage I. Quartal 2002: 84.654 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA
PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
PC Games, PlayZone, N-Zone, PC Games Hardware, MCV, Kids Zone

DIE PC ACTION 8/2002 ERSCHEINT AM 17.07.2002

DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESTEN SUPERHELDEN

				
PLATZ 1 Michael „Schumi" Schumacher aus *Michael Schumacher Kart*	**PLATZ 2** Spider-Man aus *Spider-Man: The Movie Game*	**PLATZ 3** Duke Nukem aus *Duke Nukem: Manhattan Project*	**PLATZ 4** Thrall aus *Warcraft 3*	**PLATZ 5** S. Öldner aus *Team Factor*
BEKANNTHEITSGRAD IN PROZENT				
99,51	87	81,5	40,75	0,1
FRAUEN GERETTET				
1 Corinna – aus den Fängen von Heinz Harald Frentzen. Zählt zwar nur „1" wäre aber ein Fall fürs Bundesverdienstkreuz. Finden wir.	1² Mary Jane. Die dafür zwei Mal! Spidey rettet auch Männer. Aber die jucken den überwiegenden Teil der Redaktion nicht die Bohne.	24 Das ist eine Menge! Ob eine von den Schnallen Anna Bolika heißt, wissen wir nicht. Wir nehmen's einfach mal an.	0 Selbst, wenn er Frauen retten müsste: Grünhäutige, fette Orkweibchen? Nein, danke – dann lieber gar keine!	0 In *Team Factor* gibt's keine Frauen. Verdammt. S. Öldner bekommt aber nach einem bereits geplanten Update 'ne neue Chance.
SUPERHELDENFÄHIGKEITENMULTIPLIKATOR				
Ist in der Lage, mit 320 Kilometern pro Stunde gegen Mauern zu krachen, ohne zu sterben. Sein Schwachmatengrinsen samt Matterhorn-Kinn kann dafür andere Menschen binnen 0,034 Sekunden töten. Das macht: **88**	Ist super-duper-stark, klettert Wände in null Komma nix hoch, schwingt sich mit seinen Super-Spinnfäden durch die Lüfte und spritzt Gegner an. Mit Netzpampe, um sie zu fesseln. Das macht: **100,5**	Kann Monstern in den Arsch oder in die Familienjuwelen treten, Gegner mit fiesen Sprüchen deprimieren und per Jetpack durch die Gegend fliegen. Das macht: **80**	Was für ein Kerl: Kann sich in Sekundenbruchteilen duplizieren oder unsichtbar machen und einen Wirbelsturm entfachen, der alles und jeden plättet. Das macht: **100**	Na ja! Kann sich sein Gesicht anmalen, eine Waffe in der Hand halten und auf dem Boden durch den Schlamm kriechen. Das macht: **1,5**
SUPERHELDENGEILHEITSWERT				
8.844,88	8.844	8.440	4.075	0,15

Formel: Bekanntheitsgrad + Frauen gerettet x Superheldenfähigkeitenmultiplikator = Superheldengeilheitswert

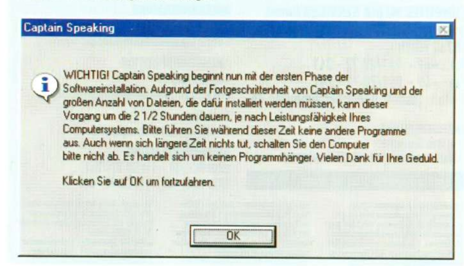
Heeeeey Baby! Uh! Ah!



Die Computer- und Videospiele-Messe E3 ist von jeher ein idealer Treffpunkt, um zwischen all den tollen Spielen neue Kontakte zu knüpfen. Gesagt, getan: Christian Sauerteigs neuer Kontakt heißt Dasha, spielt in „hochwertigen Erotikstreifen" (wie man so sagt) mit und verkauft auf ihrer Homepage Unterwäsche und Stiefel. Die rattenscharfe Blondine beglückte ihn sogar mit einer ganz persönlichen Widmung auf einem ihrer vielen, vielen Fotos. Unglaublich! Wer mehr über das Zuckerschnubbelchen erfahren möchte oder auch so ein tolles Autogramm (für schlappe 15 Dollar) will, kann ja mal ... äh, vergessen Sie's.

FUNDSACHE!

Was macht ein Redakteur, wenn er mal nicht gerade die neuesten Spiele testet, tolle Artikel schreibt oder wichtige Telefonate mit der halben Welt führt? Die Antwort ist einfach: Er installiert. Im Falle des Erweiterungspacks *Captain Speaking* für den *Flight Simulator 2002* dauerte dies gute zweieinhalb Stunden. Wenigstens weist einen das Programm vor der Installation darauf hin. Ach so: Deinstallieren sollte man das Add-on auch besser über Nacht. Dafür braucht es nämlich genauso lange.



IN LETZTER MINUTE*

* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!


Unreal Tournament 2003

Auf der E3 durften wir die fast fertige Version des heiß ersehnten Mehrspieler-Shooters *Unreal Tournament 2003* noch bestaunen, in der nächsten Ausgabe werden wir sie ausführlichen testen. Außerdem haben wir uns den zweiten Teil des *Industriegiganten* vorgeknöpft und alle Monster in *Neverwinter Nights* abgemurkst.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Unreal Tournament 2003, GTA 3* und vieles mehr!

Neverwinter Nights

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. JULI 2002


«WELCOME TO MY WORLD»
90%
GameStar
Tony Hawk's Pro Skater 3
GameStar
»für besonderen Spielwitz«
Tony Hawk's Pro Skater 3
PC Games Award
SPORT 5/2002
PC ACTION GOLD
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!
Skate mit deinen Freunden in aufregenden Spielmodi.
Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.
Jetzt erhältlich!
Komplett in Deutsch!
Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.
Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli. Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.
PC CD ROM
NINTENDO GAMECUBE
gearbox software
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM
Tony Hawk's Pro Skater™ 3 © 1999 - 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Gearbox. ™, ® and the Nintendo Gamecube Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.


SAUBER DRAUF.
Wasser mit Kick
WATER JOE
koffeinhaltig / kalorienfrei
TRINK WATER JOE!
Keine Kalorien. Keine Farbstoffe. Kein Zucker.
Nur stilles Mineralwasser mit Coffein. www.waterjoe.de
WATER JOE. SAUBER DRAUF.